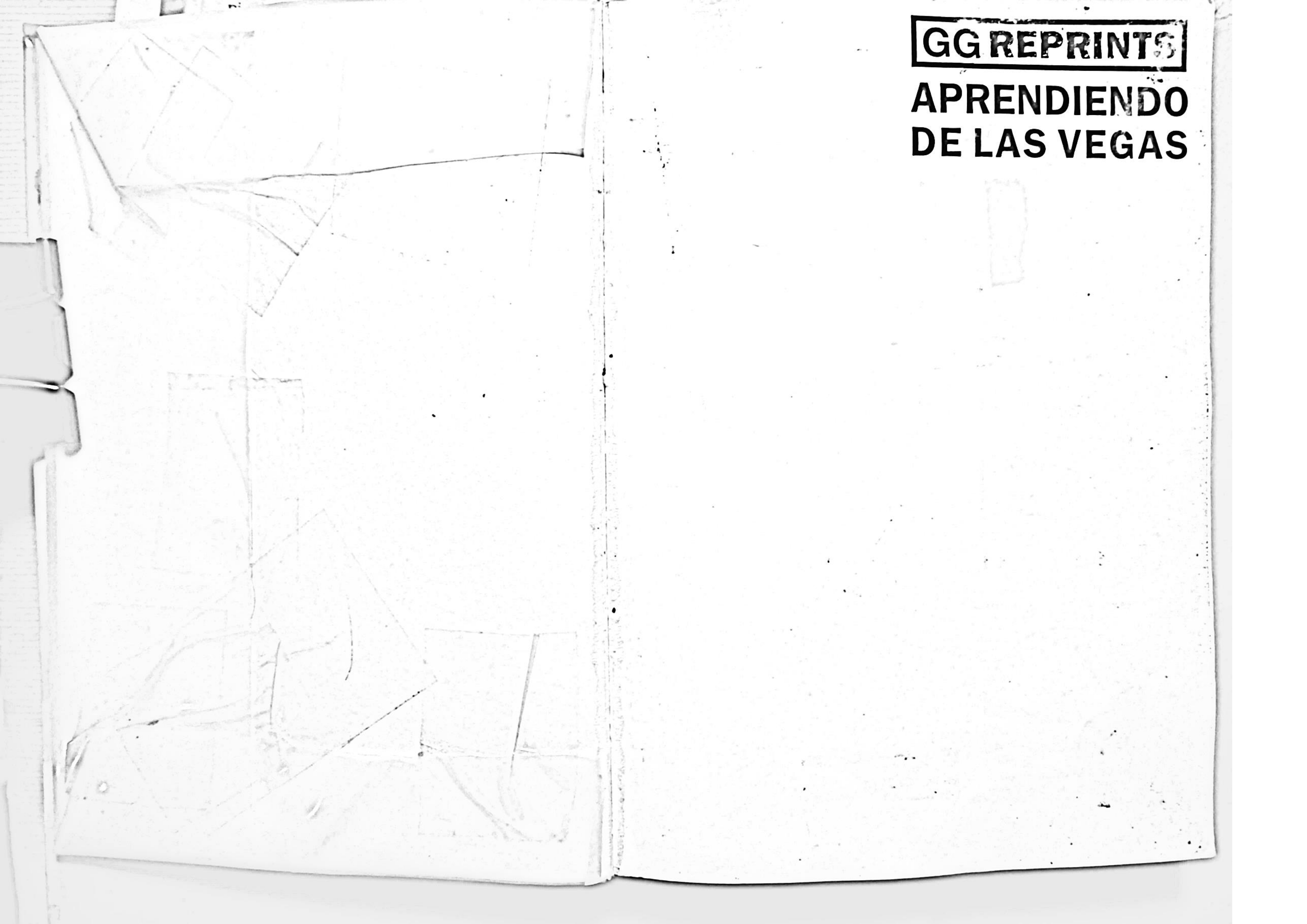
GG REPRINTS

APRENDIENDO DE LAS VEGAS

EL SIMBOLISMO OLVIDADO DE LA FORMA ARQUITECTÓNICA

ROBERT VENTURI
STEVEN IZENOUR
DENISE SCOTT BROWN

GG


GG REPRINTS
APRENDIENDO
DE LAS VEGAS

Editorial Gustavo Gili, S.A.

08029 Barcelona Rosselló, 87-89. Tel. 322 81 61
México, Naucalpan 53050 Valle de Bravo, 21. Tel. 560 60 11

GG REPRINTS

APRENDIENDO DE LAS VEGAS

EL SIMBOLISMO OLVIDADO DE LA FORMA ARQUITECTÓNICA

ROBERT VENTURI
STEVEN IZENOUR
DENISE SCOTT BROWN



GG®

Título original
Learning from Las Vegas:
The Forgotten Symbolism of architectual form

Versión castellana de Justo G. Beramendi
Diseño de la cubierta de Eulàlia Coma Scp

1.ª edición 1978 Col. "Punto y Línea"
2.ª edición 1982 Col. "Punto y Línea"
3.ª edición 1998 Col. "GG Reprints"

Printed in Spain
ISBN: 84-252-1749-0
Depósito legal: B. 9.378-1998
Impresión: Gráficas 92, S.A - Rubí (Barcelona)

A Robert Scott Brown: 1931-1959

Índice



Prólogo a la primera edición

La primera parte de este libro es una descripción de nuestro estudio sobre la arquitectura del *strip** comercial La segunda es una generalización sobre el simbolismo en arquitectura y la iconografía del *sprawl*** urbano, a partir de los resultados de la primera parte.

La carretera 91 atraviesa Las Vegas y es el arquetipo de la vía comercial, fenómeno que se da aquí en su forma más pura e intensa. Creemos que la documentación y el análisis cuidadoso de su forma física es tan importante para los arquitectos y urbanistas de hoy como fueron los estudios de la Europa medieval y la Grecia y Roma antiguas para las generaciones precedentes. Tal estudio ayudará a definir un nuevo tipo de forma urbana que emerge en América y Europa, y es radicalmente diferente del que hemos conocido; estamos mal preparados para abordar esa forma, y hoy, desde nuestra ignorancia, la denominamos ramificación urbana (*urban sprawl*).

* Los autores utilizan la palabra *strip* (literalmente, «tira», «faja», «banda») para designar el conjunto urbano —comercial o residencial— nacido a lo largo de una calle o una carretera. Aquí lo hemos traducido por vía, calle, o se ha conservado el término inglés, según lo aconsejase el contexto (*N. del T.*).

** *Sprawl* significa «desparramarse», «caer o tenderse con los brazos y piernas abiertos». Con el término *urban sprawl*, los autores designan una determinada configuración urbana de tipo muy ramificado y crecimiento espontáneo, que luego contraponen a las *megastructures*, más planificadas y usualmente de mayor densidad. Recientemente se ha empleado en castellano la expresión «ciudad tentacular» para expresar un concepto parecido, aunque no igual. Por ello, hemos preferido traducirlo por «ramificación urbana» (*N. del T.*).

La finalidad de este estudio es llegar a comprender esa forma con la mente abierta, a través de una investigación desprovista de juicios de valor, y comenzar a desarrollar técnicas nuevas para su tratamiento.

Así empezaba la introducción a un estudio que dirigimos en la Yale School of Art and Architecture en el otoño de 1968. En realidad se trataba de un proyecto de investigación, emprendido como labor de equipo entre tres profesores, nueve estudiantes de arquitectura, dos estudiantes de urbanismo y otros dos de dibujo, de acuerdo con los programas de graduación de Yale. El estudio se titulaba «Aprendiendo de Las Vegas, o el Análisis formal como investigación de diseño». Hacia el final del semestre, y ya imbuidos del espíritu de Las Vegas, los estudiantes cambiaron el subtítulo por el de «La gran locomotora cultural proletaria».

Pasamos tres semanas en la biblioteca, cuatro días en Los Angeles y diez en Las Vegas. Volvimos a Yale y empleamos diez semanas en analizar y presentar nuestros descubrimientos. Con anterioridad, nosotros, los autores, habíamos visitado Las Vegas varias veces y escrito «A Significance for A & P Parking Lots, or Learning from Las Vegas» («Un Significado para los aparcamientos A & P, o Aprendiendo de Las Vegas», en *Architectural Forum*, marzo de 1968); esto constituía la base del programa de estudio que trazamos durante el verano de 1968. Dividimos el trabajo en doce temas, a asignar a individuos o pequeños grupos, y en cinco fases, incluida la fase III, «Investigación aplicada», a cubrir en Las Vegas. La primera parte de este libro contiene el artículo original revisado de acuerdo con los resultados del proyecto de investigación. Desgraciadamente, con una docena de personas no podíamos abarcar todos los temas programados ni disponíamos del tiempo o los datos suficientes para tratar otros aspectos adecuadamente. Queda aún gran riqueza de información arquitectónica por recoger en Las Vegas. Además, algunos enfoques, importantes en el estudio, no se han subrayado en este libro; por ejemplo, nuestra preocupación pedagógica por transformar el tradicional «estudio» de arquitectura en una nueva herramienta para enseñar arquitectura, y nuestro particular interés en hallar medios gráficos más adecuados que los que hoy utilizan arquitectos y urbanistas para describir el urbanismo «de ramificación» y especialmente la vía comercial.

Las Vegas acogió nuestro proyecto con cortesía y espíritu de colaboración tanto en los círculos tecnicourbanísticos como en los ejecutivos. Ni la ciudad ni el condado disponían de fondos, y el presidente del Strip Beautification Committee consideró que Yale debía pagar a Las Vegas por hacer el estudio. El día de nuestra llegada un periódico local anunciaba, «Profesor de Yale ensalzará el Strip por 8.925 $». Unos días después, cuando todavía solicitamos, esperanzados, una nueva suma para hacer una película, el periódico replicó, «Profesor de Yale sube el precio por ensalzar el Strip». Lo más cerca que llegamos de una ayuda financiera oficial fue la reducción del precio por hora para utilizar el helicóptero de Mr. Howard Hughes.

Nuestras ideas también fueron acogidas con un escepticismo cortés y nuestra cosecha se redujo a que el Beautification Committee continuase recomendando la conversión del Strip en una especie de Campos Elíseos del Oeste, obstaculizando la visión de los rótulos con árboles y elevando el nivel de humedad con gigantescas fuentes, y que los organismos locales de urbanismo insistieran en persuadir a las estaciones de gasolina de que debían imitar la arquitectura de los casinos, en bien de la unidad arquitectónica.

En cambio, el Stardust Hotel, uno de los mejores del Strip, nos alojó gratuitamente a todos. Las agencias de alquiler de coches se pusieron de acuerdo para que pudiéramos utilizar gratuitamente un vehículo durante una semana. Y la Young Electric Sign Company (YESCO), y en particular Mr. Vaughan Cannon, se instituyó en nuestro anfitrión en jefe en Las Vegas. Además, estamos agradecidos a Mr. Jerry Litman, entonces de *Las Vegas Sun*, por intentar dar una mejor prensa a nuestro estudio. Y finalmente, damos las gracias al respetado ciudadano de Las Vegas que llevó legalmente a una profesora de Yale a la gala de inauguración de Circus Circus Casino y nos introdujo con artimañas a todos los demás, ataviados para la situación con ropas de desecho de los almacenes locales del Ejército de Salvación, en este auténtico acontecimiento social.

Grande es la tentación de aumentar la lista de agradecimientos hasta incluir a todos aquellos hacia quienes tres personas se sienten gratamente agradecidas por la ayuda prestada a sus vidas intelectuales. La siguiente relación, entresacada de esa otra mucho más amplia, está formada por todos aquellos que han sido los puntales intelectuales y artísticos de este proyecto concreto. Son el fallecido Donald Drew Egbert, Herbert J. Gans, J. B. Jackson, Louis Kahn, Arthur Korn, Jean Labatut, Esther McCoy, Robert B. Mitchell, Charles Moore, Lewis Mumford, los artistas Pop (particularmente Edward Ruscha), Vincent Scully, Charles Seeger, Melvin M. Webber y Tom Wolfe. Con cierta temeridad reconocemos también la ayuda de Miguel Angel, los manieristas italianos e ingleses, Sir Edwin Lutyens, Sir Patrick

Geddes, Frank Lloyd Wright y las primeras generaciones de los arquitectos heroicos modernos.

Como hemos criticado la arquitectura moderna, cumple declarar aquí nuestra intensa admiración por su primer período, cuando sus fundadores, sensibles a su tiempo, proclamaron la revolución correcta. Nuestra argumentación se refiere principalmente a la prolongación distorsionada e irrelevante de esa revolución hoy vieja. Por lo mismo, nada de lo que decimos tiene que ver con los numerosos arquitectos actuales que, tras descubrir en la práctica y merced a presiones económicas, que la retórica de la revolución arquitectónica no funcionaría ya, la han rechazado y están construyendo edificios sinceros y en línea con las necesidades del cliente y de nuestro tiempo. Tampoco va dirigida nuestra crítica a aquellos arquitectos y estudiosos que están desarrollando nuevas aproximaciones a la arquitectura mediante investigaciones en campos afines y métodos científicos. Ellos también forman parte de la reacción contra la misma arquitectura que criticamos nosotros. En nuestra opinión, cuantas más direcciones tome la arquitectura en este punto, mucho mejor. La nuestra no excluye las suyas ni al contrario.

Nuestro más caluroso agradecimiento por la ayuda que prestaron a nuestro trabajo Avis Car Rental, Las Vegas; The Celeste and Armand Bartos Foundation; Dennis Durden; el honorable Oran Gragson, alcalde de Las Vegas; doctor David Henry, administrador del Condado; Hertz Car Rental, Las Vegas; George Izenour; Philip Johnson; Edgar J. Kaufmann Foundation; Alan Lapidus; Morris Lapidus; National Car Rental, Las Vegas; The Ossabaw Island Project; The Nathaniel and Marjorie Owings Foundation; The Rohm and Haas Company, Filadelfia; personal de Clark Country Planning Commission; personal de Las Vegas City Planning Commission; U.C.L.A. School of Architecture and Urban Planning; Yale Reports; The Young Electric Sign Company, Las Vegas; y a todo el personal y colaboradores de la Yale School of Art and Architecture que tanto se esforzaron y ayudaron, especialmente a Gert Wood; al decano Howard Weaver, Charles Moore y la Universidad de Yale, ninguno de los cuales se extrañó de que los arquitectos de Yale pudiesen abrigar unas intenciones muy serias hacia Las Vegas y recabaron fondos cuando nuestros magros recursos se agotaron.

Gracias también a los estudiantes cuya pericia, energía e ingenio fueron el combustible de la gran locomotora cultural, pues sólo ellos supieron darle ese carácter especial y enseñarnos cómo vivir y aprender en Las Vegas.

Damos también las gracias, por la redacción del libro, a la Edgar J. Kaufmann Foundation y la Celeste and Armand Bartos Foundation, que nos ayudaron por segunda vez; a la National Endowment for the Arts de Washington, D. C., organismo federal creado por una ley del Congreso en 1965; y a nuestra firma, Venturi and Rauch, especialmente a nuestro socio, nuestro Rauch de Gibraltar, por su apoyo a veces gruñón pero siempre vital y por los sacrificios que un pequeño despacho tiene que hacer cuando tres de sus miembros se ponen a escribir un libro; agradecemos a Virginia Gordan y Dan y Carol Scully su ayuda y asesoramiento con las ilustraciones; y a Janet Schueren y Carol Rauch por mecanografiar el manuscrito. Y por último a Steven Izenour, nuestro coautor, cotrabajador y *sine qua non*.

Denise Scott Brown y *Robert Venturi*
Calivigny Island, W I.

Prólogo a la edición revisada 1977



Esta nueva edición de *Aprendiendo de Las Vegas* nace por el disgusto que han manifestado los estudiantes y otras personas ante el precio de la versión original. Conocedores de que una reimpresión de la versión original costaría casi dos veces más que la primera, hemos preferido abreviar el libro para poner sus ideas al alcance de los que desean leerlo. Al mismo tiempo eso nos ha dado la oportunidad de enfocar más claramente nuestros argumentos y añadir otros, con lo que la nueva edición, aunque abreviada, tiene un carácter propio y va más allá que su progenitora.

Las omisiones se centran principalmente en la parte final de nuestro trabajo y en aproximadamente un tercio de las ilustraciones, incluidas casi todas las que iban en color y aquellas en blanco y negro que no se podían reducir a un formato menor. El cambio de formato reduce el coste, pero esperamos que sirva también para desplazar el énfasis del libro desde las ilustraciones al texto y para acabar con el conflicto entre nuestra crítica del diseño Bauhaus y el diseño Bauhaus tardío del libro; el «interesante» estilo moderno de la primera edición contradecía, a nuestro juicio, el contenido, y el triple espacio entre líneas dificultaba la lectura del texto.

Tras desnudarlos y vestirlos con otras ropas, los análisis de la Parte I y las teorías de la Parte II mostrarían con más claridad lo que nosotros pretendíamos que fuesen: un tratado sobre el simbolismo en la arquitectura. Las Vegas no constituyen el tema de nuestro libro. El simbolismo de la forma arquitectónica, sí. La mayoría de las modificaciones del texto (aparte de las correcciones de errores y los cambios destinados a ajustarse al nuevo formato) se han hecho desde ese punto de vista.

Por la misma razón hemos añadido un subtítulo, *El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. También se han introducido algunos cambios más, y esperamos que con elegancia, para «desexualizar» el texto. Siguiendo la costumbre más sana y humana de nuestros días, el arquitecto ya no es designado como «él».

Este no es lugar adecuado para responder a nuestros críticos, pero como pretendemos aumentar tanto como abreviamos, enumeraré nuestras respuestas publicadas en otros lugares.

Las objeciones según las cuales al estudiar Las Vegas demostrábamos una falta de responsabilidad y preocupación sociales se contestan en un artículo titulado «On Architectural Formalism and Social Concern; a Discourse for Social Planners and Radical Chic Architects».

Desde que se escribió *Aprendiendo de Las Vegas*, las luces de la ciudad se han apagado un tanto y la confianza de los americanos en el automóvil y en otros recursos han encallado en la primera de muchas crisis posibles. El gasto elevado de energía y el despilfarro urbano no son fundamentos centrales de nuestra argumentación en favor de la arquitectura simbólica y la receptividad a los valores de otros pueblos; intenté demostrar por qué en una entrevista publicada en *On Site on Energy*.

La nota de Robert Venturi sobre la autoría de la primera edición, con su reconocimiento a las contribuciones de sus coautores y colaboradores, fue virtualmente ignorada por casi todos los que reseñaron el libro. Los resentimientos personales ante el caballeroso tratamiento de mi aportación y las atribuciones que en general han hecho arquitectos y periodistas me llevaron a analizar la estructura social de la profesión, su dominación por machos de la clase alta y el énfasis de sus miembros en el Star System arquitectónico. El resultado es un artículo titulado «Sexism and the Star System in Architecture».

En la bibliografía sobre Venturi y Rauch, que se ha incluido en esta edición, se encontrarán las referencias de estos y otros artículos. Esa lista de escritos de miembros de la firma y otros autores es la más completa de que disponemos. Recibiremos con agrado cualquier información que hayamos omitido.

Desde la publicación del libro, nuestras ideas sobre el simbolismo en la arquitectura se han plasmado en varios proyectos diferentes. El estudio de Yale que dio lugar a *Aprendiendo de Las Vegas* fue seguido al año siguiente por un estudio del simbolismo arquitectónico en los suburbios residenciales, titulado «Remedial Housing for Architects, or Learning from Levittown» («Viviendas terapéuticas para arquitectos, o Aprendiendo de Levittown»). Este material forma parte de «Signs of Life: Symbols in the American City», una exposición que diseñamos para el bicentenario de la National Collection of Fine Arts del Smithsonian Institution en la Renwick Gallery. En una vena similar, en el artículo «Symbols, Signs and Aesthetics: Architectural Taste in a Pluralist Society» («Símbolos, signos y estética: el gusto arquitectónico en una sociedad pluralista») se comenta el contenido social del simbolismo arquitectónico y la relación entre los arquitectos y las diferentes culturas del gusto en nuestra sociedad; y en otro, «Architecture as Shelter with Decoration on It» («La arquitectura como refugio con decoración»), se amplían nuestras teorías sobre el simbolismo.

Las cuestiones de pedagogía arquitectónica fueron una de las grandes preocupaciones de los dos proyectos de Yale, pero sólo se apuntaban en *Aprendiendo de Las Vegas*. En esta versión revisada, el texto paralelo de las notas de estudio se ha trasladado a una sección aparte, que va unida al texto de la Parte I. De esta forma se restituye algo de su identidad origiria. En el artículo titulado «On Formal Analysis as Design Research, with Some Notes on Studio Pedagogy» («Sobre el análisis formal como investigación de diseño, con algunas notas sobre pedagogía del estudio») se exponen nuevas ideas sobre la pedagogía, la investigación y el estudio de la arquitectura.

En la bibliografía se enumeran las publicaciones sobre nuestras obras de arquitectura. Recientemente, la revista japonesa *Architecture and Urbanism* ha cubierto ampliamente en dos de sus números los trabajos de nuestra firma.

En los nueve años transcurridos desde que se inició nuestro estudio, Las Vegas y el Strip han cambiado también. Algunos edificios tienen alas nuevas o fachadas reformadas. Algunos rótulos ya no están allí. Los delicados e intensos paneles de neón han cedido su lugar a los nuevos expositores blandos, blancos, plásticos e iluminados por detrás que alteran la escala y la vitalidad del ornamento del Strip. Los cobertizos de aparcamiento compiten ahora con los anuncios como portadores de información simbólica.

Pensamos que las ideas iniciales en *Aprendiendo de Las Vegas* están siendo mucho mejor aceptadas hoy que cuando se publicaron por primera vez. Creemos también que los arquitectos, salvo unos cuantos obcecados, empiezan a comprender que aquello que aprendimos de Las Vegas, y que por implicación ellos también deberían aprender, no consiste en colocar anuncios de neón en los Campos Elíseos o un cegador «2 + 2 = 4» en el tejado del Mathematics Building, sino en reafirmar el papel del simbolismo en la arquitectura, y de paso, aprender

una nueva receptividad a los gustos y valores de otras personas y aplicar una nueva modestia a nuestros diseños y a la idea que tenemos de nuestro papel como arquitectos en la sociedad. La arquitectura debería ser, en el último cuarto de este siglo, socialmente menos coercitiva y estéticamente más vital que los porfiados y ampulosos edificios de nuestro pasado reciente. Los arquitectos podemos aprender esto de Roma y de Las Vegas, y de cuanto veamos a nuestro alrededor siempre que se nos ocurra mirar.

Denise Scott Brown
West Mount Airy, Filadelfia

Parte I: Un significado para los Aparcamientos A & P o Aprendiendo de Las Vegas

Aprendiendo de Las Vegas *

Para un escritor, la sustancia no consiste meramente en esas realidades que cree descubrir; consiste mucho más en aquellas realidades que la literatura, los idiomas de su tiempo y las imágenes aún vivas de la literatura del pasado han puesto ante él. Estilísticamente hablando, un escritor puede expresar sus sentimientos hacia esa sustancia mediante la imitación, si le va bien, o mediante la parodia, en caso contrario.[1]

Aprender del paisaje existente es la manera de ser un arquitecto revolucionario. Y no de un modo obvio, como ese arrasar París para empezar de nuevo que proponía Le Corbusier en los años veinte, sino de un modo distinto, más tolerante: poniendo en cuestión nuestra manera de mirar a las cosas.

La vía comercial, y en particular el Strip de Las Vegas —que es su ejemplo por excelencia (figs. 1 y 2)— desafía al arquitecto a asumir un punto de vista positivo, no a mirarlo por encima del hombro. Los arquitectos han perdido el hábito de mirar a su entorno imparcialmente, sin pretender juicios de valor, convencidos como están de que la arquitectura moderna ortodoxa es progresiva, cuando no revolucionaria, utópica y purista; y se sienten insatisfechos con las condiciones *existentes*. La arquitectura moderna lo ha sido todo menos tolerante: sus arquitectos prefirieron cambiar el entorno existente a mejorar lo que estaba allí.

Pero saber ver lo común no es nada nuevo: las Bellas Artes suelen seguir el camino abierto por el arte popular. Los

* Los asteriscos que figuran en los títulos de los apartados remiten a los materiales que bajo el encabezamiento correspondiente forman parte de las Notas de Estudio a continuación de la Parte I.

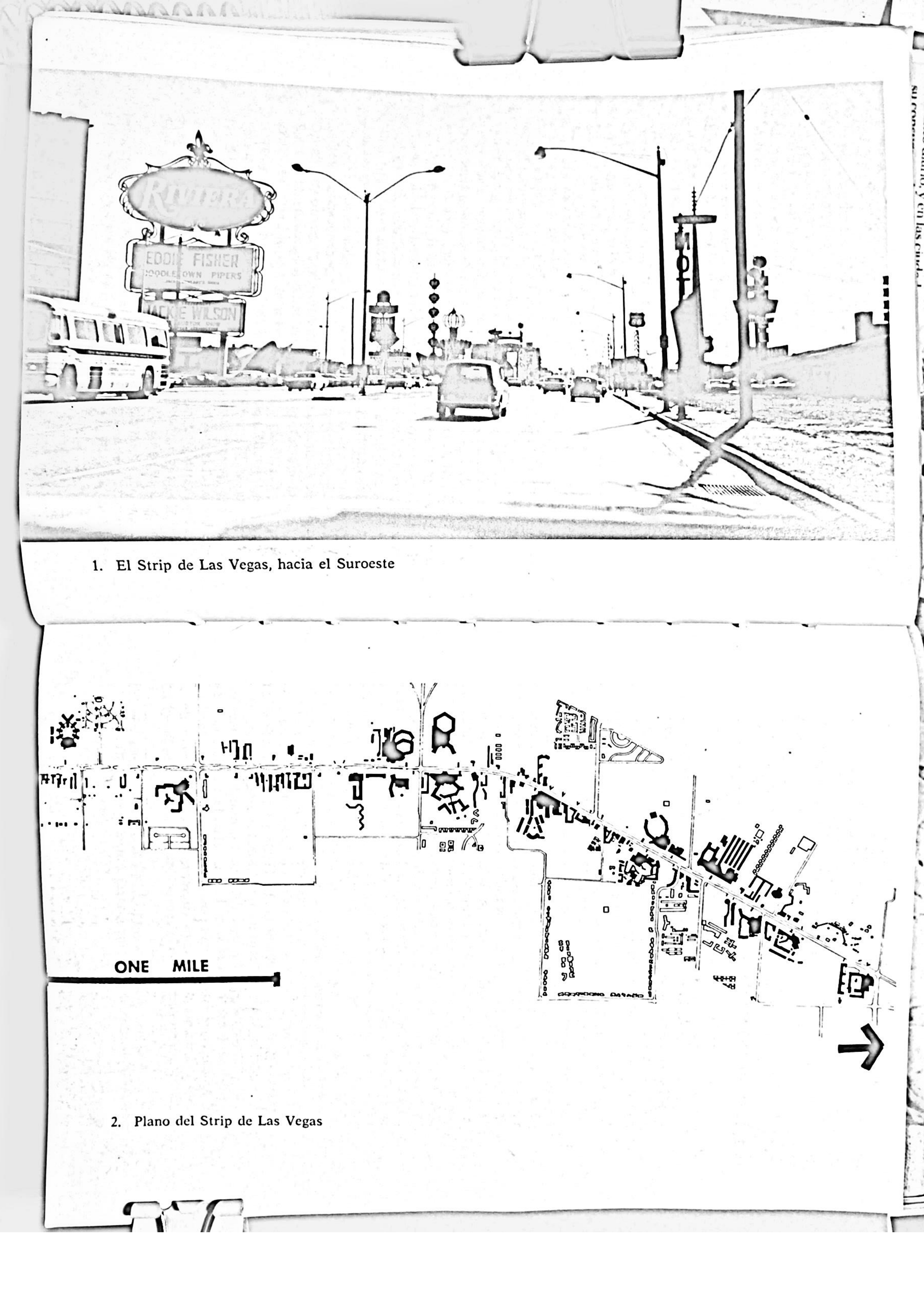
arquitectos románticos del siglo XVIII descubrieron una arquitectura rústica preexistente y convencional; los primeros arquitectos modernos se apropiaron, sin grandes adaptaciones, de un vocabulario industrial preexistente y convencional. Le Corbusier gustaba de los silos mecánicos y los barcos de vapor; la Bauhaus parecía una fábrica; Mies refinó los detalles de las acerías norteamericanas en sus edificios de hormigón. Los arquitectos modernos trabajan con la analogía, el símbolo y la imagen y, aunque afirman rechazar todo determinante de sus formas que no sea la necesidad estructural y el programa, obtienen ideas, analogía y estímulos de imágenes inesperadas. El proceso de aprendizaje es algo paradójico: miramos atrás, a la historia y la tradición, para avanzar; también podemos mirar hacia abajo para ir hacia arriba. Y la suspensión del juicio puede usarse como instrumento para formular luego un juicio más sensato. He aquí un modo de aprender de todas las cosas.

Valores comerciales y métodos comerciales *

Las Vegas se analizan aquí exclusivamente como fenómeno de comunicación arquitectónica. Del mismo modo que el análisis de la estructura de una catedral gótica no tiene por qué incluir un debate sobre la ética de la religión medieval, tampoco aquí ponemos en cuestión los valores de Las Vegas. La ética de la publicidad comercial, de los intereses del juego y del instinto competitivo no nos interesa aquí, aunque creemos, desde luego, que debería formar parte de las tareas *sintéticas* y más amplias del arquitecto, de las cuales tal análisis no sería sino un aspecto.

En este contexto, el análisis de una iglesia *drive-in* * equivaldría al de un restaurante *drive-in*, pues se trata de un estudio del método, y no del contenido. El análisis de una variable arquitectónica aislada de las demás es una actividad científica y humanista perfectamente respetable, siempre y cuando después se vuelvan a sintetizar todas en el diseño. El análisis del urbanismo americano existente es una actividad socialmente deseable en la medida en que nos enseña a los arquitectos a ser más comprensivos y menos autoritarios en los planes que hacemos tanto para la renovación de los centros urbanos como para las nuevas urbanizaciones. Además, no existe razón por la cual

* En ella se podría asistir al servicio religioso sin bajar del automóvil (*N. del T.*).



1. El Strip de Las Vegas, hacia el Suroeste

2. Plano del Strip de Las Vegas

los métodos de la persuasión comercial y el *skyline** de los anuncios, que se analizan aquí, no sirvan a un mayor progreso cultural. Pero esto no depende enteramente del arquitecto.

Los anuncios están casi bien

Los arquitectos capaces de aceptar las lecciones de la arquitectura vernácula primitiva, tan fácil de captar en una exposición como «Arquitectura sin arquitectos», así como de la arquitectura vernácula industrial, tan fácil de adaptar a un lenguaje vernáculo del espacio y la electrónica como a las complicadas megaestructuras neobrutalistas o neoconstructivistas, no reconocen fácilmente la validez de lo vernáculo comercial. Para el artista, crear lo nuevo puede significar elegir lo antiguo o lo existente. Los artistas pop supieron volver a aprender esta verdad. Nuestro reconocimiento de la arquitectura comercial a la escala de la autopista, se sitúa, pues, dentro de esta tradición.

Lo que ha hecho la arquitectura moderna no ha sido tanto excluir lo comercial vernáculo como intentar apoderarse de ello inventando y forzando un idioma vernáculo propio, mejorado y universal. Ha rechazado la combinación de las Bellas Artes con el arte vulgar. El paisaje italiano ha armonizado siempre lo vulgar y lo vitruviano: los *contorni* en torno al *duomo*, el lavadero del *portiere* frente al *portone* del *padrone*, el *Supercortemaggiore* frente al ábside románico. En *nuestras* fuentes nunca han jugado niños desnudos, y jamás I. M. Pei será feliz en la carretera 66.

La arquitectura como espacio

Los arquitectos se han sentido fascinados ante un solo elemento del paisaje urbano de Italia: la *piazza*. Es más fácil que a uno le guste ese espacio tradicional, intrincadamente cerrado y concebido a la escala del peatón, que la ramificación espacial de la carretera 66 o de Los Angeles. Los arquitectos se han criado en el espacio, y el espacio cerrado es lo más fácil de manejar. Durante los últimos cuarenta años, los teóricos de la arquitectura moderna (con la excepción en ocasiones de Wright y

* Línea que se recorta contra el cielo, formada por los perfiles superiores de edificios u otros objetos (*N. del T.*).

Le Corbusier) se han centrado en el espacio como ingrediente esencial que diferencia la arquitectura de la pintura, la escultura y la literatura. Sus definiciones glorifican la unicidad de ese medio; y aunque a veces se permita a la escultura y la pintura ciertas características espaciales, la arquitectura escultórica o pictórica es inaceptable porque el espacio es sagrado.

La arquitectura purista fue en parte una reacción contra el eclecticismo del siglo XIX. Las iglesias góticas, los bancos renacentistas y las casas solariegas jacobitas eran francamente pintorescas. Mezclar estilos significaba mezclar medios. Ataviados con estilos históricos, los edificios evocaban asociaciones explícitas y alusiones románticas al pasado para transmitir un simbolismo literario, eclesiástico, nacional o programático. No bastaban las definiciones de la arquitectura como espacio y forma al servicio del programa y la estructura. Es posible que el solapado de disciplinas diluyera la arquitectura, pero en cambio enriqueció el significado.

Los arquitectos modernos abandonaron una tradición iconológica en la cual la pintura, la escultura y el grafismo se combinaban con la arquitectura. Los delicados jeroglíficos de un audaz pilón, las inscripciones arquetípicas de un arquitrabe romano, las procesiones en mosaico de San Apolinar, los ubicuos tatuajes que cubren las capillas del Giotto, las jerarquías distribuidas en torno a los pórticos góticos, e incluso los frescos ilusionistas de las villas venecianas, contienen mensajes que trascienden su contribución ornamental al espacio arquitectónico. La integración de las artes en la arquitectura moderna se ha considerado siempre buena, pero nadie pintó *sobre* Mies. Los paneles pintados flotaban independientes de la estructura mediante juntas ocultas; la escultura estaba dentro o cerca del edificio pero rara vez sobre él. Los objetos artísticos se utilizaban para reforzar el espacio arquitectónico a expensas de su propio contenido. El Kolbe del Pabellón de Barcelona sólo servía para realzar los espacios dirigidos: el mensaje era básicamente arquitectónico. Los diminutos rótulos sólo contenían, en la mayoría de los edificios modernos, los mensajes estrictamente necesarios, como Señoras, acentos menores cicateramente aplicados.

La arquitectura como símbolo

Los críticos e historiadores, que documentaron el «declinar de los símbolos populares» en el arte, defendían a los ar-

quitectos modernos ortodoxos, quienes rehuían el simbolismo de la forma como expresión o refuerzo del contenido: el significado había de comunicarse no mediante la alusión a formas previamente conocidas sino mediante las características fisionómicas inherentes a la forma. La creación de la forma arquitectónica sería un proceso lógico, libre de imágenes de la experiencia pasada y exclusivamente determinado por el programa y la estructura, con la ayuda ocasional, como ha dicho Alan Colquhoun,[2] de la intuición.

Pero algunos críticos actuales han cuestionado el posible nivel de contenido a derivar de las formas abstractas. Otros han demostrado que los funcionalistas, a pesar de sus protestas, desarrollaban un vocabulario formal propio inspirado principalmente en los movimientos artísticos en boga y en los lenguajes vernáculos industriales; y los más recientes seguidores, como el grupo Archigram, han vuelto su mirada al Pop Art y la industria espacial, pese a protestas similares. Sin embargo, la mayoría de los críticos han menospreciado la iconología continuadora que se da en el arte comercial popular, la heráldica persuasiva que impregna todo nuestro entorno, desde las páginas publicitarias de *The New Yorker* hasta los superpaneles electrónicos de Houston. Y su teoría sobre el «envilecimiento» de la arquitectura simbólica en el eclecticismo del siglo XIX ha cerrado sus ojos al valor de esa arquitectura representacional que se da a lo largo de las carreteras. Los que reconocen este eclecticismo de carretera lo denigran porque hace alarde tanto del cliché de una década atrás como del estilo de hace un siglo. ¿Y por qué no? El tiempo pasa muy de prisa hoy.

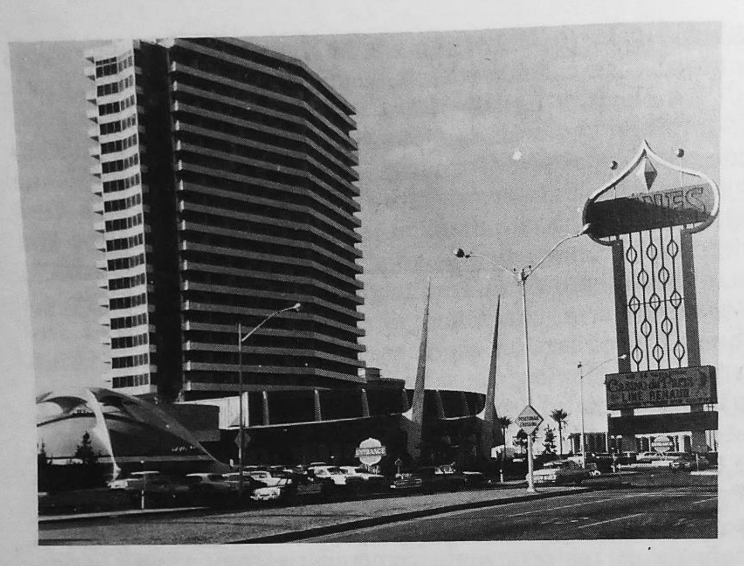
El Motel Miami Beach Modern, situado en una faja desértica al sur de Delaware, recuerda a los agotados conductores el ansiado lujo de un lugar de vacaciones en los trópicos y quizá hasta los persuade a renunciar a esa elegante plantación llamada Motel Monticello que está al otro lado de la frontera de Virginia. El verdadero hotel de Miami alude a la elegancia internacional de una playa brasileña, derivada a su vez del estilo internacional de un Corbu medio. Esta evolución desde unos orígenes altos a unos epígonos bajos pasando por etapas intermedias duró sólo treinta años. Actualmente, la etapa intermedia, es decir, la arquitectura neoecléctica de los años cuarenta y cincuenta, resulta menos interesante que sus adaptaciones comerciales. Las copias de Ed Stone a lo largo de las carreteras tienen más interés que el Ed Stone real.

El símbolo en el espacio, anterior a la forma en el espacio: Las Vegas como sistema de comunicación *

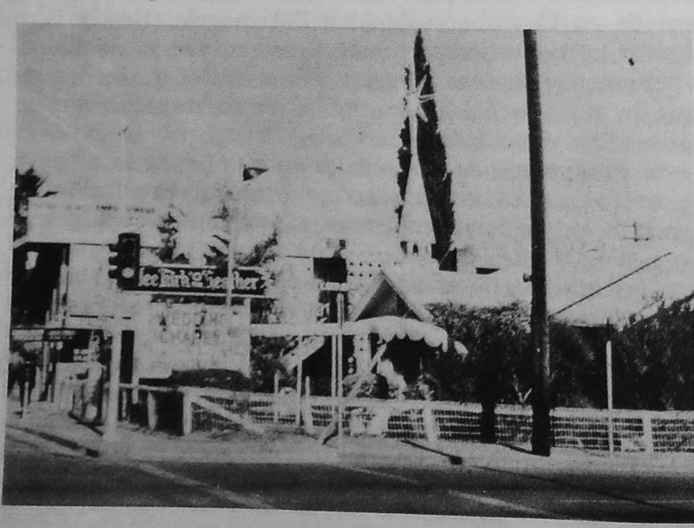
El anuncio del Motel Monticello, la silueta de una enorme cómoda Chippendale, es visible desde la carretera antes que el Motel mismo. Esta arquitectura de estilos y signos es antiespacial; es más una arquitectura de la comunicación que una arquitectura del espacio; la comunicación domina al espacio en cuanto elemento de la arquitectura y del paisaje (figs. 1 a 6). Pero estamos ante una nueva dimensión del paisaje. Las asociaciones filosóficas del viejo eclecticismo evocaban significados sutiles y complejos a saborear en los dóciles espacios del paisaje tradicional. La persuasión comercial del eclecticismo de carretera provoca un audaz impacto en el marco vasto y complejo de un nuevo paisaje de grandes espacios, altas velocidades y programas complejos. Estilos y signos establecen conexiones entre numerosos elementos, colocados lejos y vistos aprisa. El mensaje es rastreramente comercial; el contexto es básicamente nuevo.

Hace treinta años, el conductor podía conservar cierto sentido de la orientación en el espacio. Ante el sencillo cruce de carreteras, una pequeña señal con una flecha confirmaba lo que era obvio. Uno sabía siempre dónde estaba. Cuando el cruce de carreteras se convierte en un trébol, uno ha de girar a la derecha para girar a la izquierda, contradicción sarcásticamente representada en el grabado de Alan D'Arcangelo (fig. 7). Pero el conductor no tiene tiempo para sopesar paradójicas sutilezas en tan peligroso y sinuoso laberinto. El o ella confía en las señales que le guían, señales enormes en vastos espacios que se recorren a altas velocidades.

El predominio de las señales sobre el espacio se da a escala peatonal en los grandes aeropuertos. La circulación en una gran estación de ferrocarril requería poco más que un sencillo sistema axial que llevaba del taxis al tren, pasando la ventanilla de los billetes, la consigna, la sala de espera y el andén, todos prácticamente sin señalizar. Los arquitectos se oponen a las señales en los edificios: «Si la planta es clara, se sabe a dónde ir». Pero los programas y los montajes complejos requieren combinaciones complejas de medios, más allá de la purísima tríada arquitectónica de la estructura, la forma y la luz al servicio del espacio. Sugieren una arquitectura de comunicación vigorosa más que una arquitectura de expresión sutil.



3. Casino y Hotel Dunes, Las Vegas



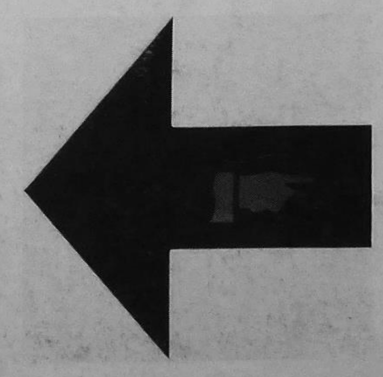
4. Capilla nupcial, Las Vegas



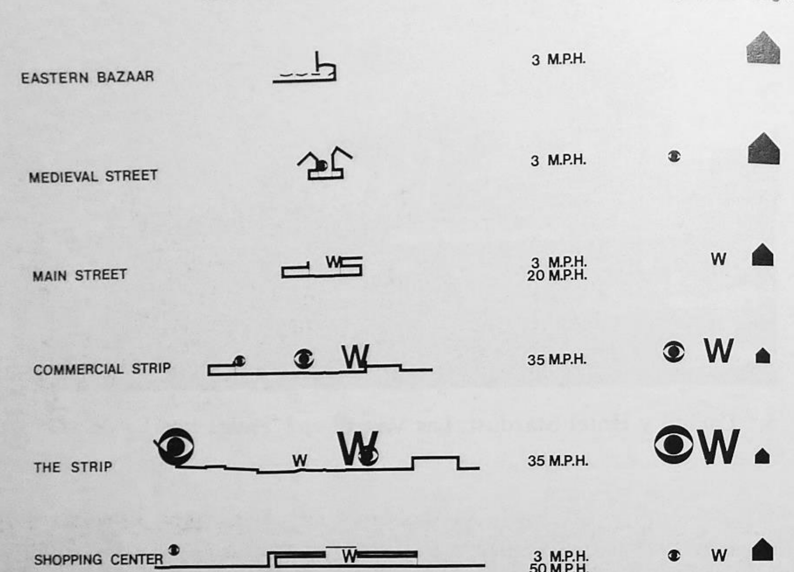
5. Casino y Hotel Stardust, Las Vegas

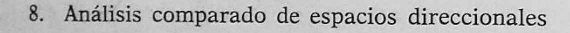


6. Mensajes nocturnos, Las Vegas



7. Allan D'Arcangelo, *The Trip*

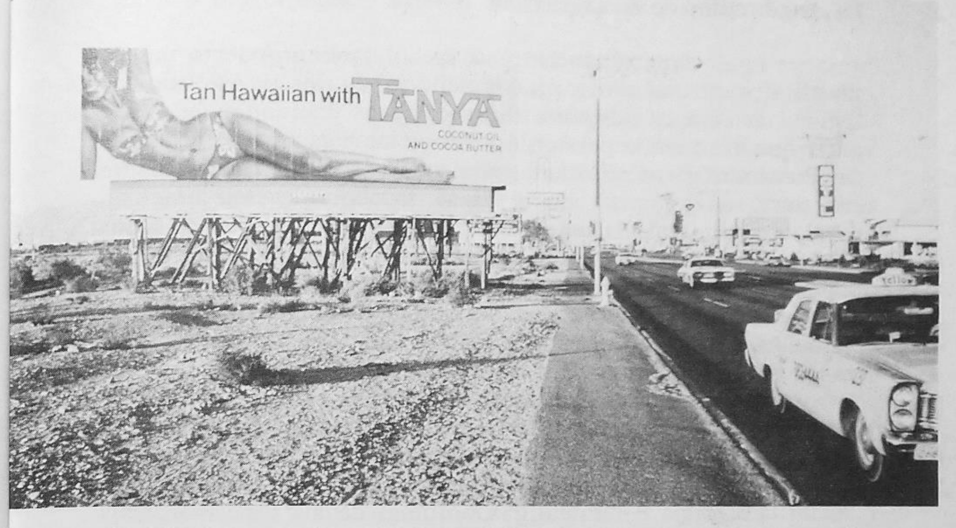




8. Análisis comparado de espacios direccionales



9. Aparcamiento de un supermercado suburbano



10. Valla anunciadora Tanya en el Strip



11. Strip ınferior, hacia el Norte

La arquitectura de la persuasión

La comunicación entre el trébol y el aeropuerto mueve multitudes en coche o a pie siguiendo criterios de eficiencia y seguridad. Pero es posible utilizar palabras y símbolos en el espacio que busquen la persuasión comercial (figs. 6 y 28). El bazar del Próximo Oriente no tiene señales; el Strip es prácticamente una pura señal (fig. 8). En el bazar, la comunicación funciona por la proximidad. A lo largo de sus estrechas callejuelas, los compradores sienten y huelen la mercancía, y el mercader aplica la persuasión oral explícita. En las estrechas calles de la ciudad medieval, aunque hay señales, la persuasión se produce principalmente mediante la visión y el olor de los pasteles reales, a través de las puertas y ventanas de la panadería. En la Calle Mayor, los escaparates se despliegan ante los peatones a lo largo de las aceras, y los rótulos externos, perpendiculares a la calle y orientados por tanto hacia los automovilistas, dominan el escenario casi por igual.

En la vía comercial, las ventanas de los supermercados no muestran mercancías. Puede haber carteles anunciadores de las rebajas del día, pero están dispuestos de modo que puedan leerlos los peatones que se acercan desde el aparcamiento. El edificio mismo está retranqueado respecto a la calzada y semioculto por los coches aparcados, como en la mayoría de los entornos urbanos (fig. 9). El extenso aparcamiento está en la parte delantera, no atrás, pues tiene un carácter tanto de símbolo como de servicio. El edificio es bajo porque el aire acondicionado exige espacios bajos, y las técnicas de venta desaconsejan los pisos altos; su arquitectura es neutra porque apenas si se ve desde la calle. Tanto las mercancías como la arquitectura están desconectadas de la calzada. El gran rótulo se destaca para conectar al conductor con la tienda, y calle abajo los fabricantes nacionales anuncian sus galletas y sus detergentes en enormes tableros orientados hacia la carretera. La señal gráfica en el espacio ha pasado a ser la arquitectura de este paisaje (figs. 10 y 11). Dentro, el A & P vuelve a ser como el bazar, salvo en una cosa: el grafismo de los empaquetados sustituye a la persuasión oral del mercader. A otra escala, el centro comercial a la orilla de la autopista retorna con sus galerías peatonales a la calle medieval.

El A & P y el espacio extenso en la tradición histórica *

El Aparcamiento A & P * constituye la fase en curso dentro de la evolución del espacio extenso desde Versalles (fig. 12). El espacio que separa la autopista rápida de los edificios bajos y dispersos no crea ningún cerramiento y establece pocas direcciones. Moverse por una plaza es desplazarse entre formas altas y de cierre. Moverse por este paisaje es recorrer una vasta textura expansiva: la megatextura del paisaje comercial. El aparcamiento es el *parterre* de ese paisaje de asfalto (fig. 13). Las configuraciones de las líneas de aparcamiento marcan la dirección a seguir tanto como los dibujos del pavimento, los encintados, los bordillos y el *tapis vert* la marcaban en Versalles; la trama de las farolas sustituye a los obeliscos y las hileras de urnas y estatuas como punto de referencia y continuidad en el espacio extenso. Pero son las señales y los anuncios de la autopista, con sus formas escultóricas o sus siluetas pictóricas, con sus posiciones específicas en el espacio, sus contornos inflexionados y sus significados gráficos, los que identifican y unifican la megatextura. Establecen conexiones verbales y simbólicas a través del espacio, comunicando complejos significados mediante cientos de asociaciones en unos segundos y desde lejos. El símbolo domina el espacio. La arquitectura no basta. Y como las relaciones espaciales se establecen más con los símbolos que con las formas, la arquitectura de este paisaje se convierte en símbolo en el espacio más que en forma en el espacio. La arquitectura define muy pocas cosas: el gran anuncio y el pequeño edificio son las reglas de la carretera 66.

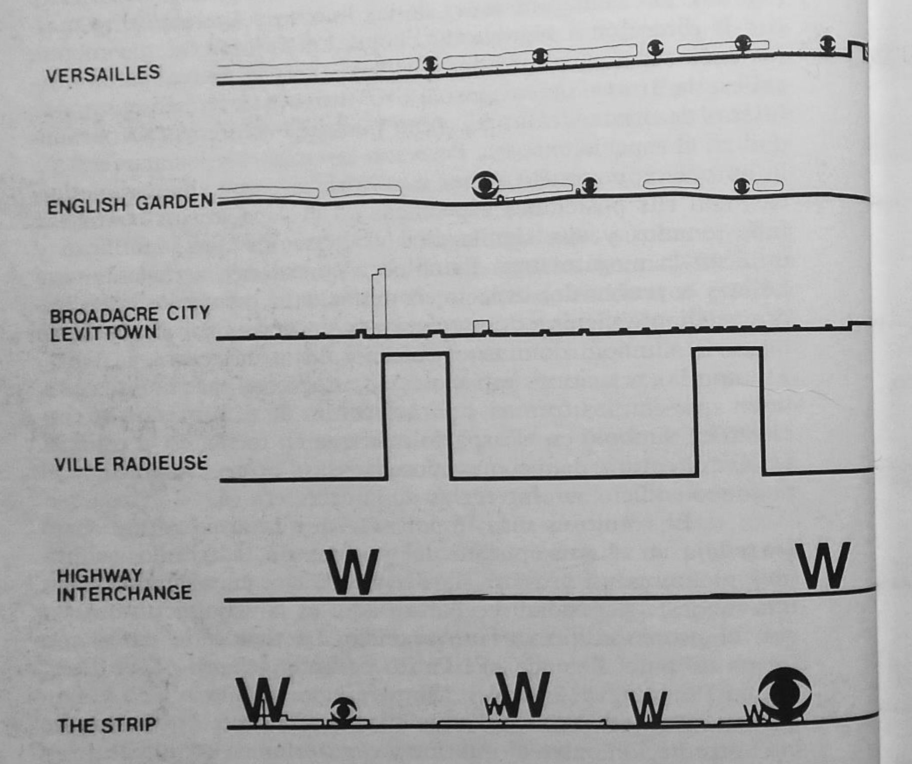
El rótulo es más importante que la arquitectura. Esto se refleja en el presupuesto del propietario. El rótulo, en primer plano, es un grosero alarde; el edificio, en segundo plano, una modesta necesidad Lo barato aquí es la arquitectura. A veces, el propio edificio es un anuncio. La tienda de patos con forma de pato, llamada «El Patito de Long Island» («The Long Island Duckling») (figs. 14 y 15) es refugio arquitectónico y símbolo escultórico. Antes del movimiento moderno, era frecuente la contradicción entre el interior y el exterior en arquitectura, y particularmente en la arquitectura urbana y monumental (fig 16). Las cúpulas barrocas eran símbolos, además de construcciones espaciales, y más grandes y altas por fuera que por dentro para dominar su marco urbano y comunicar su mensaje simbólico. Lo mismo ocurre con las falsas fachadas de las tiendas del

* Cadena de restaurantes - aparcamientos, muy popular en Estados Unidos (*N. del T.*).



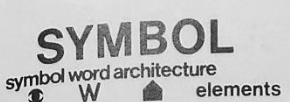
VAST SPACE

SPACE · SCALE



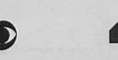
SPACE · SCALE · SPEED · SYMBOL

12. Análisis comparado de espacios extensos



SYMBOL

symbol word architecture
W elements



statues-urns
fountains
partere
curbs



trees
runes
temples of love



usonian houses
ranch houses

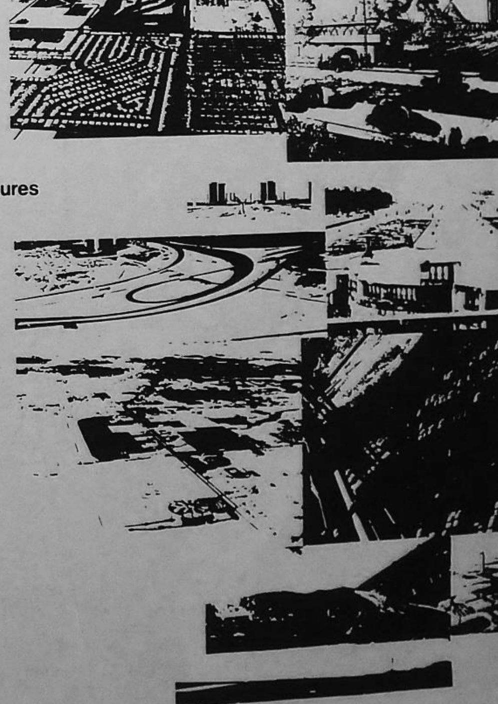
proto-megastructures

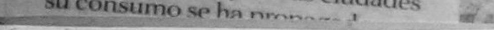


green signs

W

see other topics

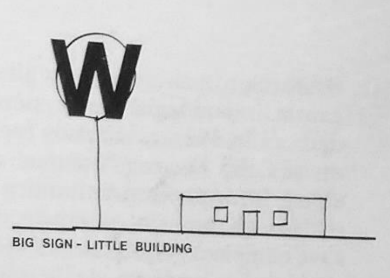






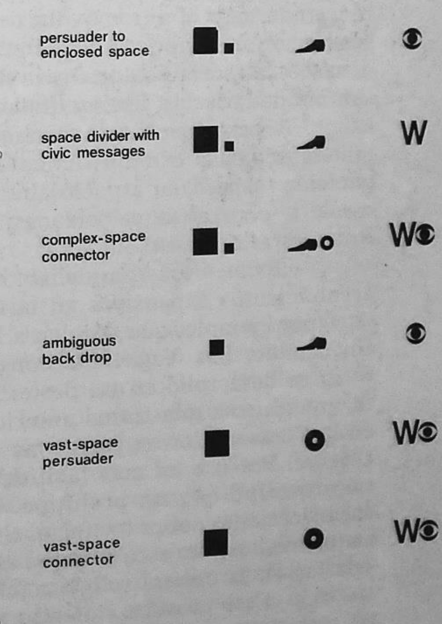
13. Casino y Hotel Aladdin, Las Vegas

14. «El Patito de Long Island», de *God's Own Junkyard*



15. Rótulo grande - edificio pequeño, o el edificio como anuncio

AMIENS
EGYPTIAN PYLON
TRIUMPHAL ARCH
ROMAN THEATRE
HIWAY BILLBOARD
LAS VEGAS



16. Análisis comparado de «anuncios» en el espacio

Oeste. Son más grandes y altas que los interiores para comunicar la importancia de la tienda y realzar la calidad y unidad de la calle. Pero esas falsas fachadas guardan el orden y la escala de la Calle Mayor. Podemos aprender nuevas y vivas lecciones sobre la arquitectura impura de la comunicación en esas ciudades del desierto, al borde de las autopistas del Oeste actual. Los edificios pequeños y bajos, de un gris parduzco como el desierto, se apartan de la calle que ahora es una autopista, y sus falsas fachadas se desprenden de ellos para colocarse perpendiculares a esa autopista en forma de grandes y altos anuncios. Si prescindimos de los anuncios, nos quedamos sin lugar. La ciudad del desierto es comunicación intensiva a lo largo de la autopista.

De Roma a Las Vegas

Las Vegas es la apoteosis de la ciudad del desierto. Visitar Las Vegas a mediados de los años sesenta era como visitar Roma a fines de los cuarenta. Para los jóvenes norteamericanos de esos años, familiarizados sólo con la ciudad cuadriculada y concebida para el automóvil y con las teorías antiurbanas de la generación anterior de arquitectos, los tradicionales espacios urbanos, la escala peatonal y la mezcla de estilos, dentro de una continuidad, de las *piazzas* italianas fueron una auténtica revelación. Redescubrieron la *piazza*. Dos décadas después, los arquitectos quizás están en condiciones de aprender una lección parecida respecto al espacio abierto y extenso, concebido a gran escala y para altas velocidades. Las Vegas es al Strip lo que Roma es a la *piazza*.

Existen más paralelismos entre Roma y Las Vegas: sus asentamientos expansivos en la Campagna y el desierto de Mojave, por ejemplo, que tienden a enfocar y aclarar sus imágenes. En cambio, Las Vegas fue construida en un día, o mejor, el Strip se desarrolló en un desierto virgen y en poco tiempo. No se superpuso a una trama anterior como la Roma del peregrino en la Contrarreforma y las vías comerciales de las ciudades de Oriente. Por eso es más fácil de estudiar. Cada ciudad es más un arquetipo que un prototipo. Un ejemplo exagerado del que sacar lecciones sobre lo típico. Cada ciudad superpone con viveza elementos de escala supranacional sobre un tejido local: iglesias en la capital religiosa, casinos y anuncios en la capital del ocio. Esto provoca violentas yuxtaposiciones de uso y escala en ambas ciudades. Las iglesias de Roma, en calles y plaza, están

abiertas al público; el peregrino, religioso o arquitecto, puede caminar de iglesia a iglesia. En Las Vegas, el jugador o el arquitecto puede entrar también en muy diversos casinos a lo largo de Strip. Los casinos y vestíbulos de Las Vegas son decorativos y monumentales y están abiertos a los transeúntes; a excepción de un puñado de viejos bancos y estaciones de ferrocarril, son únicos en las ciudades norteamericanas. El mapa que hizo Nolli a mediados del siglo XVIII revela las sensibles y complicadas conexiones entre los espacios públicos y los espacios privados de Roma (fig. 17). Los edificios privados se representan con un sombreado gris en el que se incrustan los espacios públicos, exteriores e interiores. Estos espacios, cubiertos o al aire libre, se representan con minucioso detalle mediante un tono más oscuro. Los interiores de las iglesias parecen *piazzas* y patios de palacio, aunque se articula una rica variedad de calidades y escalas.

Planos de Las Vegas

Un plano «Nolli» del Strip de Las Vegas revela y aclara lo que es público y lo que es privado, pero aquí la escala se amplía por la inclusión del aparcamiento y se invierte la proporción macizo / vacío a causa de los espacios abiertos del desierto. La representación de los componentes Nolli a partir de una foto aérea nos da una curiosa sección de los sistemas del Strip (fig. 18). Estos componentes, separados y redefinidos, podrían ser los terrenos sin urbanizar, el asfalto, los automóviles, los edificios y el espacio ceremonial (fig. 19 a-e). Recompuestos, describen el equivalente a la vía de los peregrinos en Las Vegas, aunque a esa descripción le falten, como al plano de Nolli, las dimensiones iconológicas de la experiencia (fig. 20).

Un plano convencional de usos del suelo en Las Vegas puede mostrar la estructura general del uso comercial de la ciudad en relación con otros usos, pero no los detalles de la intensidad o los tipos de usos. Los planos «de usos del suelo» de los interiores de los casinos, sin embargo, empiezan a sugerir la planificación sistemática común a todos los casinos (fig. 21). Los planos de «establecimientos» y «direcciones» del Strip pueden representar tanto la intensidad como la variedad de los usos (fig. 22). Los planos de distribución muestran las tramas de, por ejemplo, las iglesias y las tiendas de alimentación (figuras 24 y 25) que Las Vegas comparte con otras ciudades, y aquellas otras como las de las capillas nupciales y las estaciones de

alquiler de coches (figs. 26 y 27) que son únicas y están orientadas al Strip. Es muy difícil evocar las calidades ambientales de Las Vegas, porque dependen fundamentalmente de los vatios (fig. 23), de la animación y la iconología; sin embargo, algo pueden ayudarnos en este sentido los «mapas de mensajes», los mapas turísticos y los folletos (figs. 28 y 71).

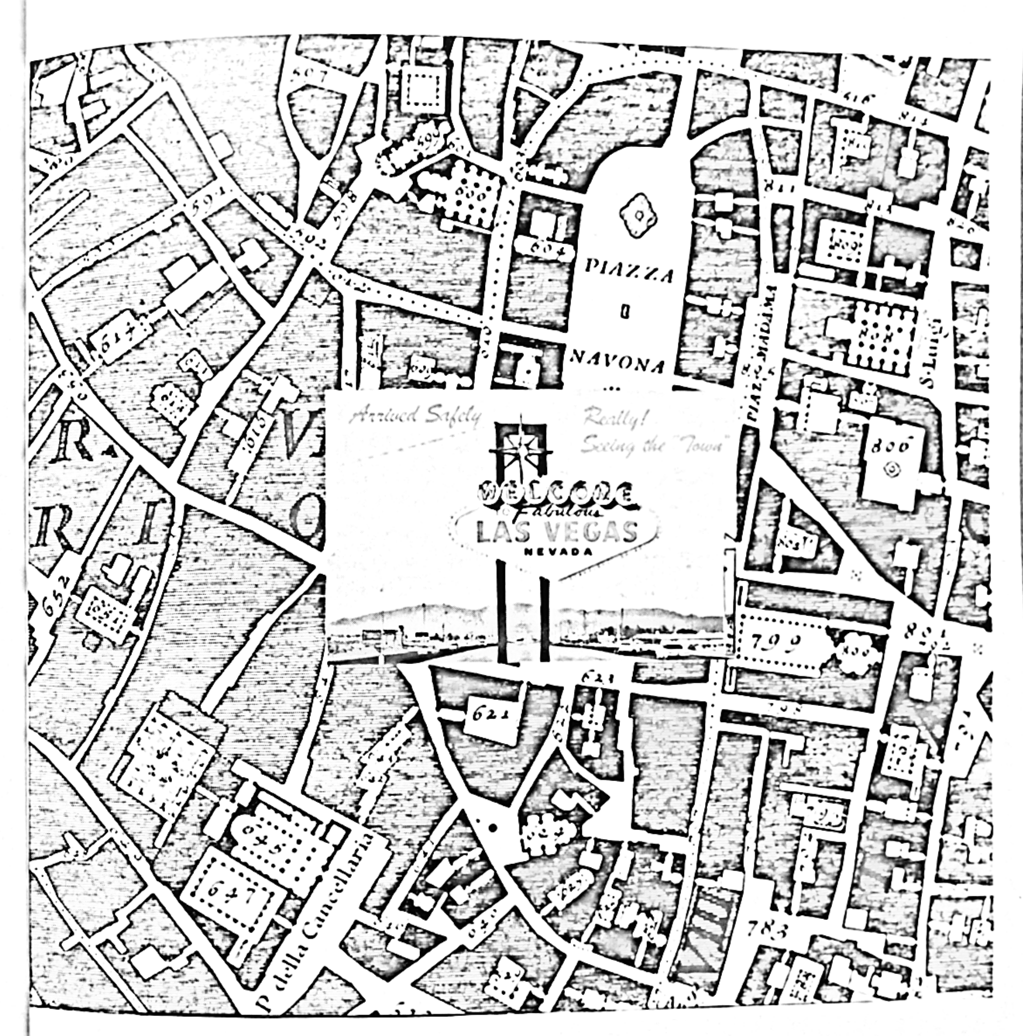
La Calle Mayor y el Strip *

Un callejero de Las Vegas revela dos escalas de movimiento dentro de la trama urbana: la de la Calle Mayor y la del Strip (figs. 29 y 30). La calle mayor de Las Vegas es Fremont Street, y la más antigua de las dos concentraciones de casinos se localiza en tres de las cuatro manzanas de esta calle (fig. 31). Aquí, los casinos son como bazares por la proximidad a la acera de sus chasqueantes y tintineantes máquinas tragaperras (fig 32). Los casinos y hoteles de Fremont Street se orientan hacia la estación de ferrocarril, al comienzo de la calle; ahí se conectan las escalas del ferrocarril y la calle principal. El edificio de la estación ha desaparecido sustituido por un hotel, y la estación de autobuses es hoy el acceso más activo a la ciudad, pero el foco axial centrado en la estación ferroviaria de Fremont Street era visual y posiblemente simbólica. Esto contrasta con el Strip, donde una segunda generación de casinos se extiende hacia el Sur, hacia el aeropuerto, la entrada de la ciudad a escala de los reactores (figs. 23, 24, 42, 43, 52, 54).

La primera aproximación a la arquitectura de Las Vegas es una réplica de la terminal TWA de Eero Saarinen, el edificio del aeropuerto local. Aparte de esta imagen arquitectónica, todas las demás impresiones se dimensionan a la escala del coche alquilado en el aeropuerto. Y empieza a desplegarse el famoso Strip que, como carretera 91, une el aeropuerto con el centro de la ciudad (fig. 33).

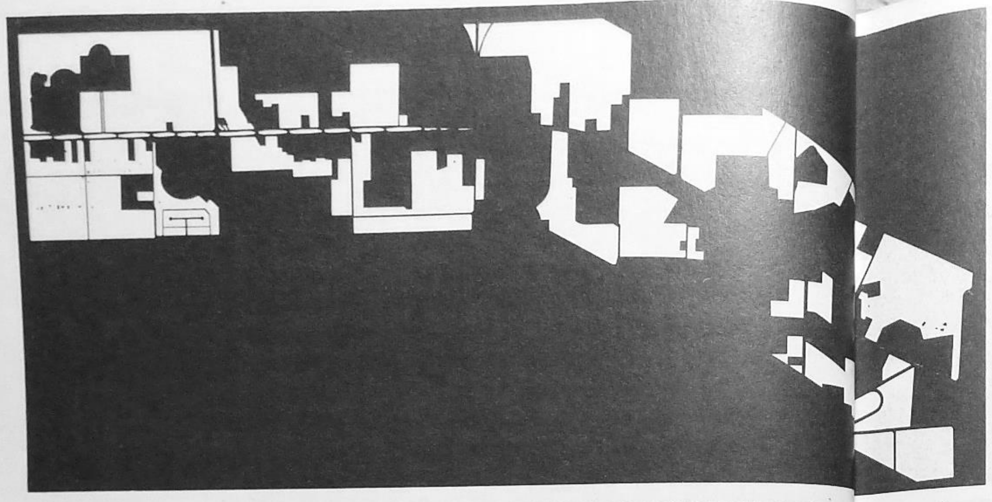
Orden y sistema en el Strip *

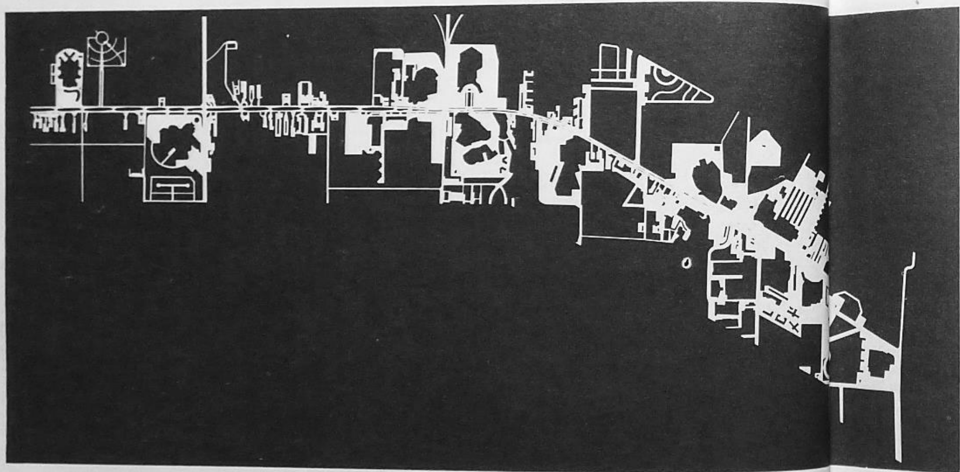
La imagen de la vía comercial es el caos. En este paisaje, el orden no es evidente (fig. 34). La propia carretera continua y sus sistemas de giro son absolutamente coherentes. La parte central del Strip permite los necesarios giros en U del paseo en coche de los jugadores de los casinos, así como los giros a la izquierda para entrar en la trama de calles que se cruzan con



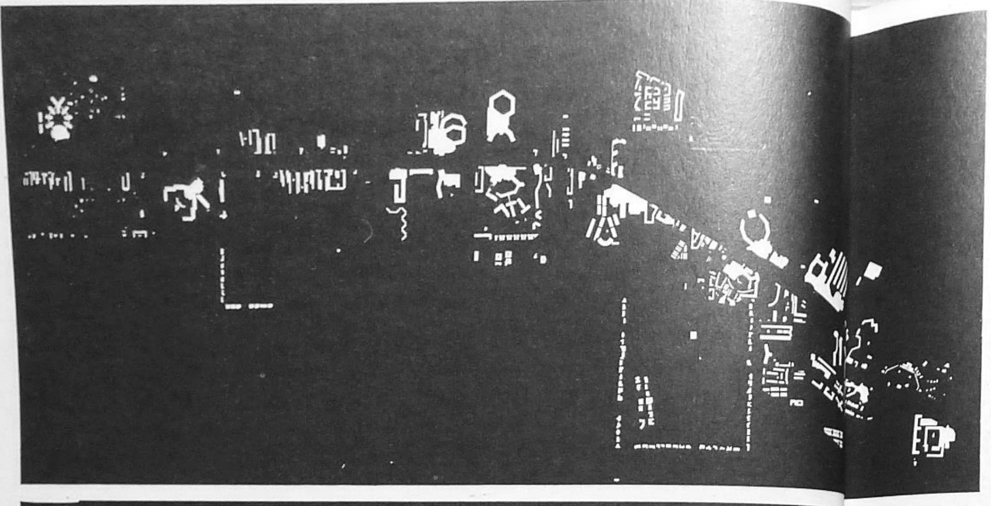
17. Plano de Roma, por Nolli (detalle)

18. Foto aérea del Strip superior

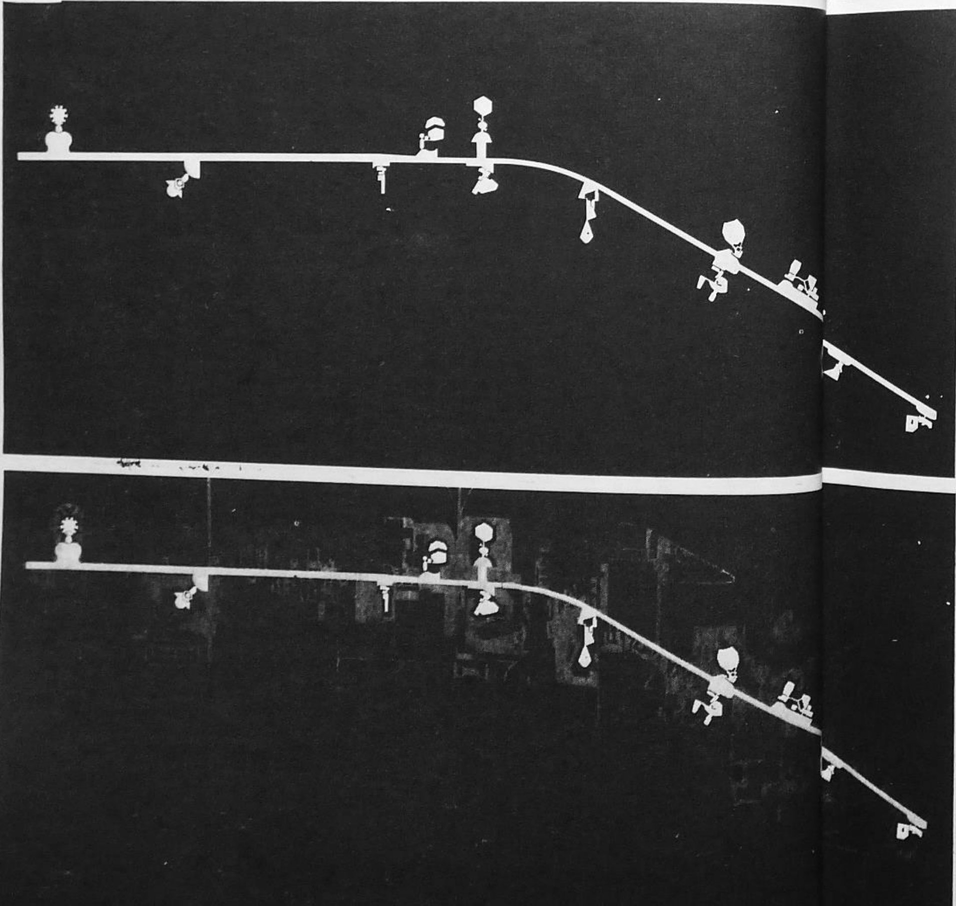

19a. Strip superior, terrenos sin construir


19b. Asfalto


19c. Autos



19d. Edificios

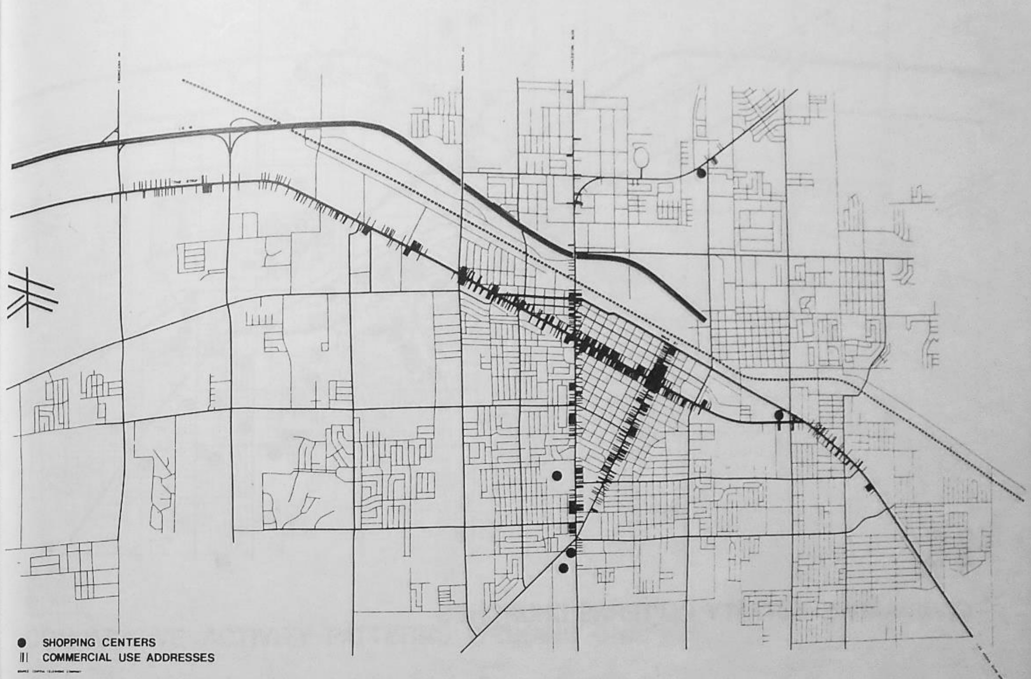


19e. Espacio ceremonial

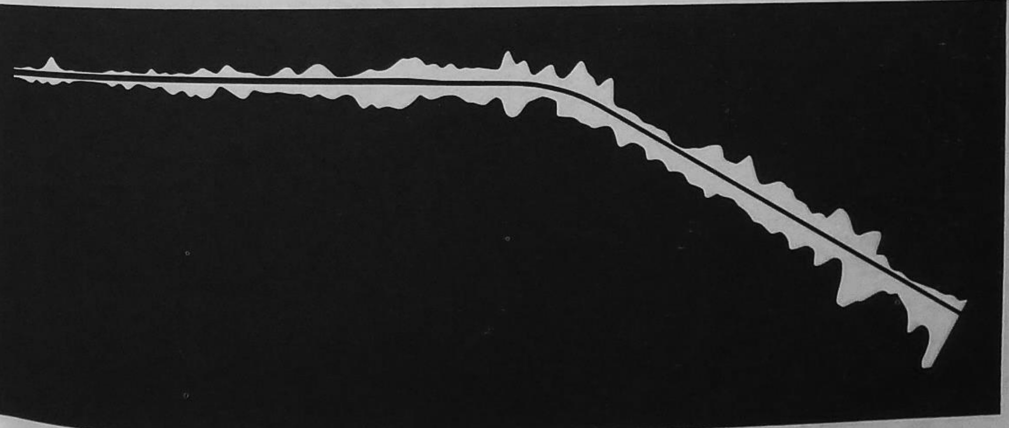
20. Las Vegas. por Nolli

Circus Circus
Riviera
Stardust
Silver Slipper
Frontier
Desert Inn

Rooms
Casinos, Concessions, Restaurants
Patios
Conferences

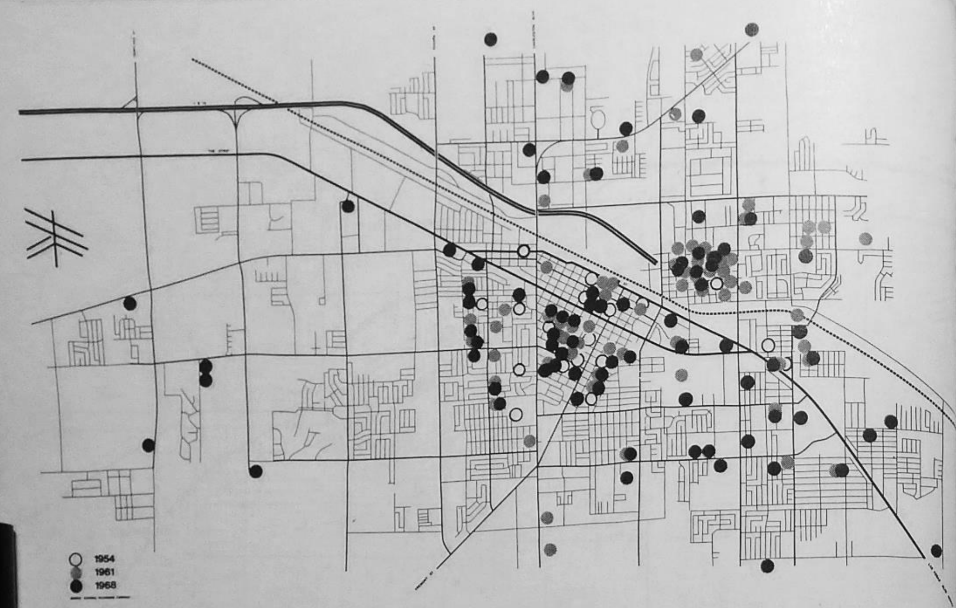


22. Plano con el emplazamiento de establecimientos comerciales en planta baja (1961), en tres vías comerciales de Las Vegas

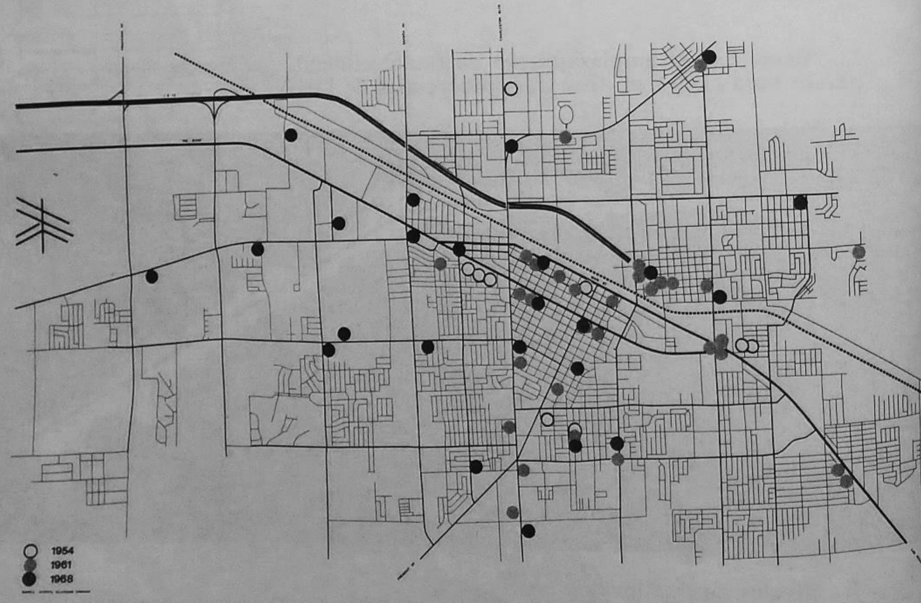


23. Niveles de iluminación en el Strip

◄ 21. Plano del Strip de Las Vegas (detalle), con los usos interiores de los edificios

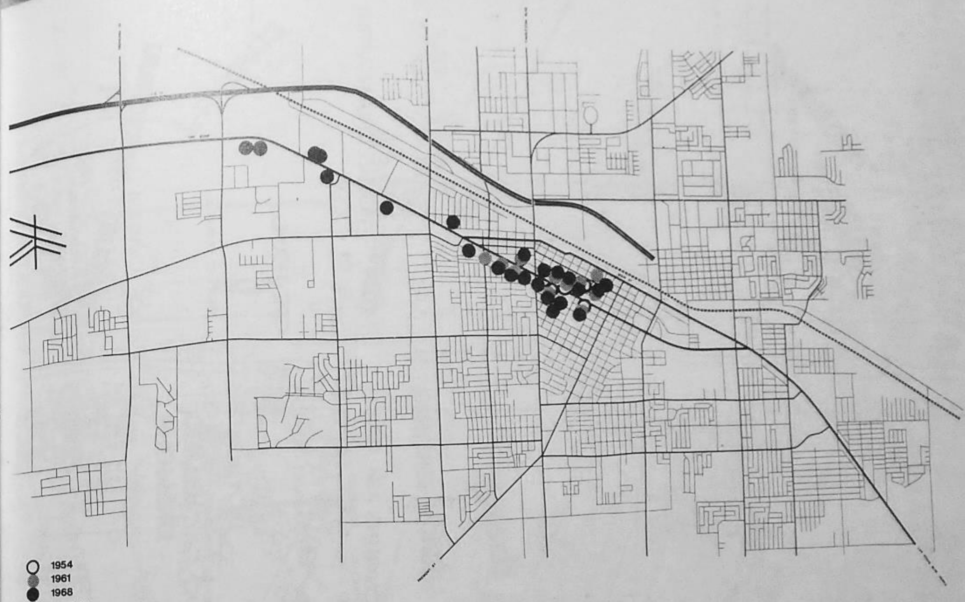


COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: CHURCHES

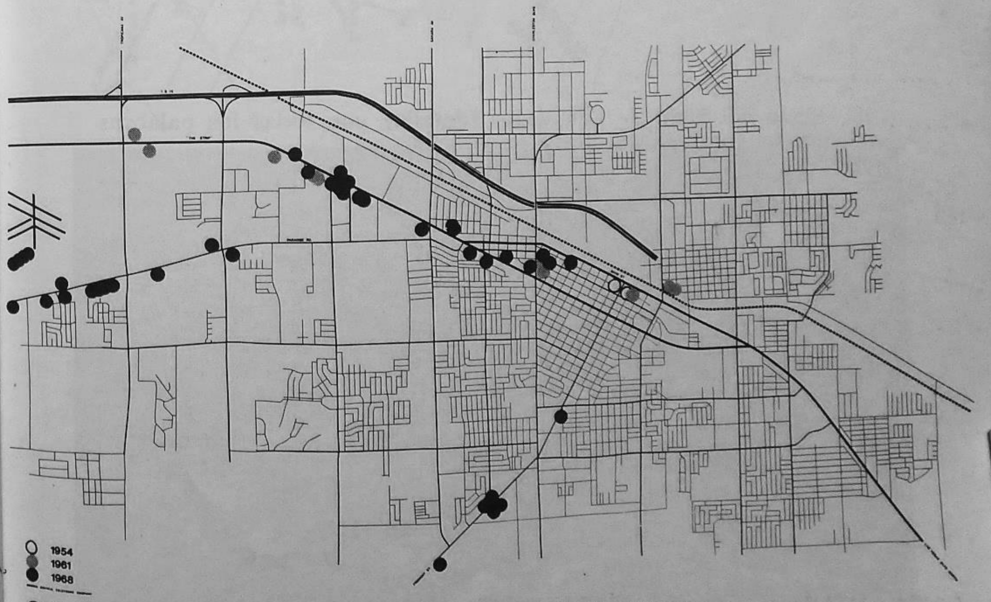


COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: FOOD STORES

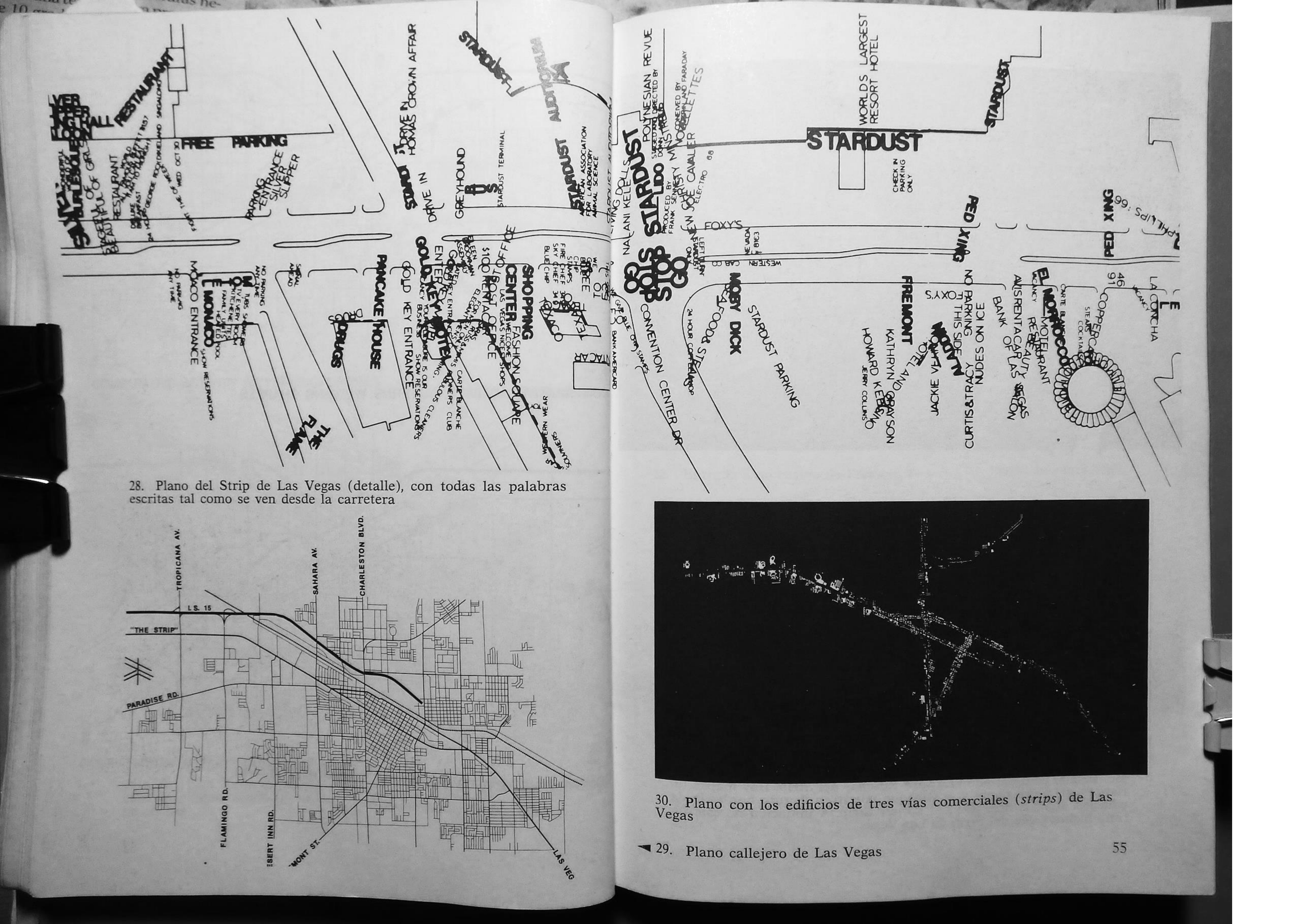
24 a 27. Planos con esquemas comparados de actividades: distribución de iglesias, tiendas de alimentación, capillas nupciales y alquiler de coches



COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: WEDDING CHAPELS



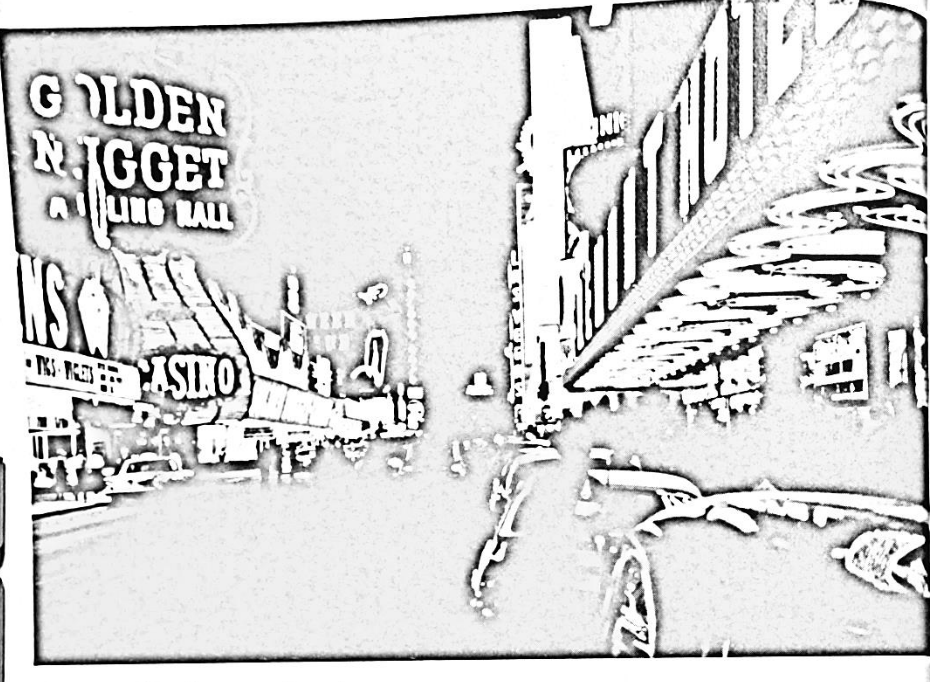
COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: AUTOMOBILE RENTAL

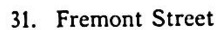


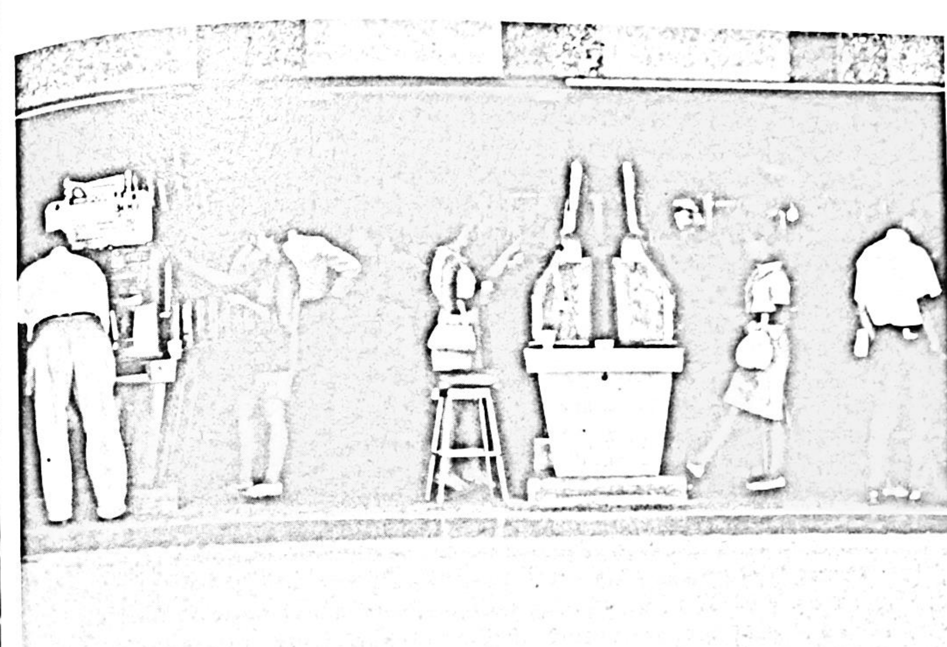
28. Plano del Strip de Las Vegas (detalle), con todas las palabras escritas tal como se ven desde la carretera

30. Plano con los edificios de tres vías comerciales (*strips*) de Las Vegas

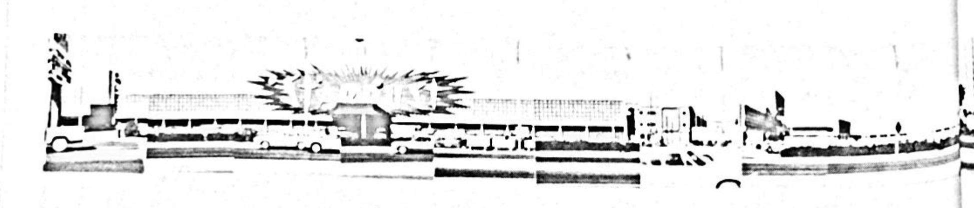
◄ 29. Plano callejero de Las Vegas




31. Fremont Street



32. Entrada a un casino de Fremont Street



STARDUST

1 STRIP WEST SIDE

33. Detalle de un alzado «Edward Ruscha» del Strip. Hay mapas turísticos del Gran Canal y el Rin que muestran la ruta bordeada de palacios. Ruscha hizo uno del Sunset Strip. A imitación de este último hicimos uno del Strip de Las Vegas

el Strip. Los bordillos permiten frecuentes giros a la derecha, para dirigirse a los casinos y otros establecimientos comerciales y facilitan las transiciones difíciles entre la autopista y el aparcamiento. Las farolas funcionan superfluamente en numerosas partes del Strip que está irregular pero abundantemente iluminado mediante rótulos, pero la regularidad de su forma y situación y su perfil arqueado comienzan a identificar de día el espacio continuo de la autopista y su ritmo constante contrasta eficazmente con los ritmos heterogéneos de los rótulos (fig. 35).

Este contrapunto intensifica el contraste entre dos tipos de ordenamiento en el Strip: el obvio ordenamiento visual de los elementos de la calle y el difícil ordenamiento visual de edificios y anuncios. La zona *de* la autopista tiene un orden compartido. La zona al *margen* de la autopista tiene un orden individual (fig. 36). Los elementos de la autopista son cívicos. Los edificios y rótulos son privados. Al combinarse, abarcan la continuidad *y* la discontinuidad, la marcha *y* la parada, la claridad *y* la ambigüedad, la cooperación *y* la competencia, la comunidad *y* un feroz individualismo. El sistema de la autopista ordena las funciones sensitivas de salida y entrada, así como la imagen del Strip en cuanto todo secuencial. Genera también lugares para que las empresas individuales crezcan y controla la dirección general de ese crecimiento. Posibilita la variedad y el cambio en sus bordes y acoge el orden contrapuntual y competitivo de las empresas individuales.

Hay un orden a ambos lados de la autopista. Una gran variedad de actividades se yuxtaponen en el Strip: estaciones de servicio, pequeños moteles y casinos multimillonarios. Bungalows convertidos en capillas nupciales («Se admiten tarjetas de crédito»), con campanarios contorneados de neón, pueden aparecer en cualquier parte hacia el extremo del centro de la ciudad. A lo largo de Strip no es necesaria la proximidad inmediata de usos afines, como en la Calle Mayor, donde uno *camina* de una tienda a otra, pues en el Strip la interacción corre a cargo del coche y la autopista. Uno *conduce* de un casino a otro, incluso cuando están contiguos a causa de la distancia que hay entre ellos, y nunca viene mal una estación de servicio en medio.

Cambio y permanencia en el Strip

La velocidad de envejecimiento de un anuncio parece más próxima a la de un automóvil que a la de un edificio. Y no

por su degeneración física sino por lo que hacen los competidores de alrededor. El sistema de arriendo empleado por las compañías publicitarias y la posibilidad de una exención tributaria total quizá tengan bastante que ver con este fenómeno. Las partes más monumentales y características del Strip, los anuncios y las fachadas de los casinos, son también las más cambiables; en cambio, las estructuras neutras tipo motel de detrás sobreviven a la sucesión de temas y operaciones de cirujía estética. El hotel y casino Aladdin es árabe por delante y Tudor por detrás (fig. 13).

El gran crecimiento de Las Vegas se ha producido después de la Segunda Guerra Mundial (figs. 37-40). Todos los años hay cambios notables: nuevos hoteles y anuncios así como estructuras de aparcamiento repujadas de neón que sustituyen a aparcamientos al aire libre delante y detrás de Fremont Street. A la manera de la aglomeración de capillas de una iglesia románica o de la secuencia estilística de pilares en una catedral gótica, el Casino Golden Nugget ha pasado en tres años de ser un edificio con un solo rótulo a estar totalmente cubierto de anuncios (fig. 41). El Hotel Stardust ha engullido un pequeño restaurante y un segundo hotel en su expansión y ha unido la triple fachada con seiscientos pies de neón programado con computador.

La arquitectura del Strip *

Aparte de su carácter único es difícil encontrar alguna cualidad en esos casinos flameantes, pero así debe ser, pues la buena técnica publicitaria requiere la diferenciación del producto. Sin embargo, esos casinos tienen mucho en común, pues todos están bajo el mismo sol, en el mismo Strip y realizando funciones similares; difieren de los otros casinos —los de Fremont Street— y de los otros hoteles que no son casinos (figuras 42 y 43).

Un típico complejo de casino-hotel se compone de un edificio, lo bastante cerca de la autopista para ser visto desde la calzada situada al otro lado del aparcamiento, pero lo bastante lejos para dejar en medio vías de servicio, circunvalaciones y aparcamientos. Estos últimos, colocados delante, son un reclamo: tranquilizan al cliente sin ensombrecer el edificio. Es un aparcamiento de prestigio: el cliente paga. El grueso del aparcamiento, a los lados del complejo, da acceso directo al hotel pero sigue siendo visible desde la autopista. Rara vez el

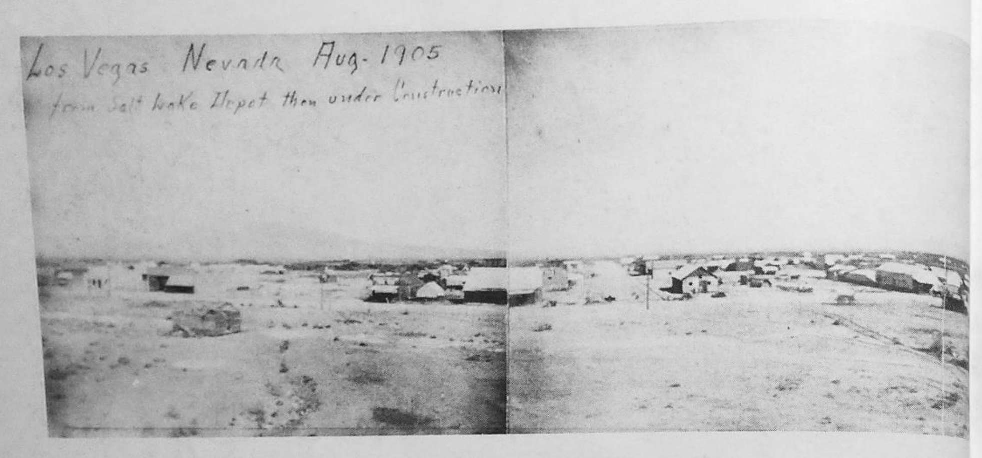


35. Farolas, Strip superior



36. El Strip superior, hacia el Norte

◄ 34. En este paisaje el orden no es evidente



37. Las Vegas, agosto de 1905



38. Fremont Street, Las Vegas, 1910

40. Fremont Street, Las Vegas, años sesenta ►



39. Fremont Street, Las Vegas, años cuarenta



TYPES OF CHANGE

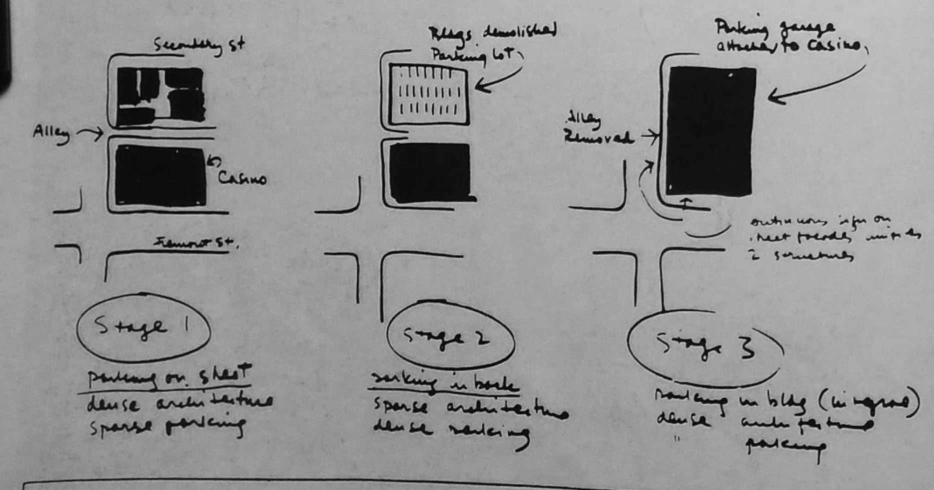
Ⓐ Layerings of Facades & Plans
to expand spatially & stylistically
- ① Stardust Hotel facade (by decades)
- ② Gothic Cathedrals (by generations)

Ⓑ Competitive increases in Signs and Symbols
- ① Las Vegas Signs
- ② San Gimignano Towers

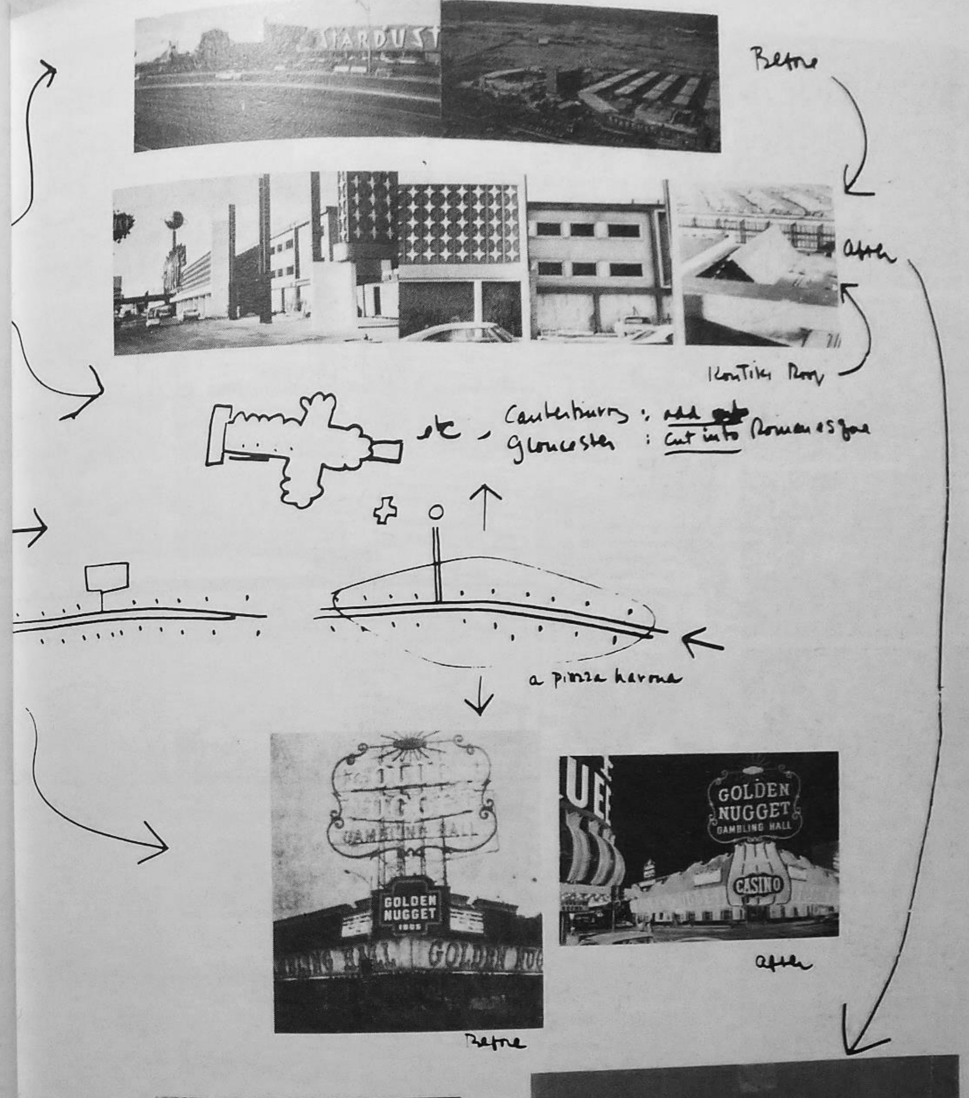
Ⓒ The Strip becomes a Place
- ① Convention Center & International Hotel
- ② the Shopping Center

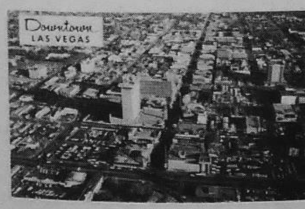
Ⓓ Building becomes Sign
- ① the Golden Nugget

Ⓔ The Evolution of Parking on "Main Street"
- ① The Golden Nugget on Fremont



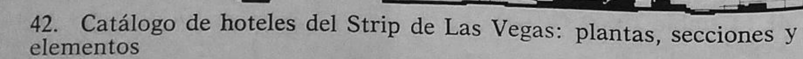
Change and Permanence





41. Cambio físico en Las Vegas





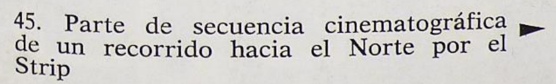
42. Catálogo de hoteles del Strip de Las Vegas: plantas, secciones y elementos

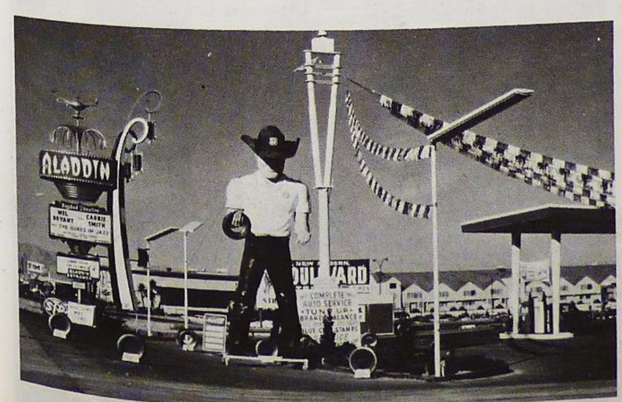


43. Catálogo de hoteles del Strip de Las Vegas: elementos (continuación)



44. Hoteles y casinos de Fremont Street

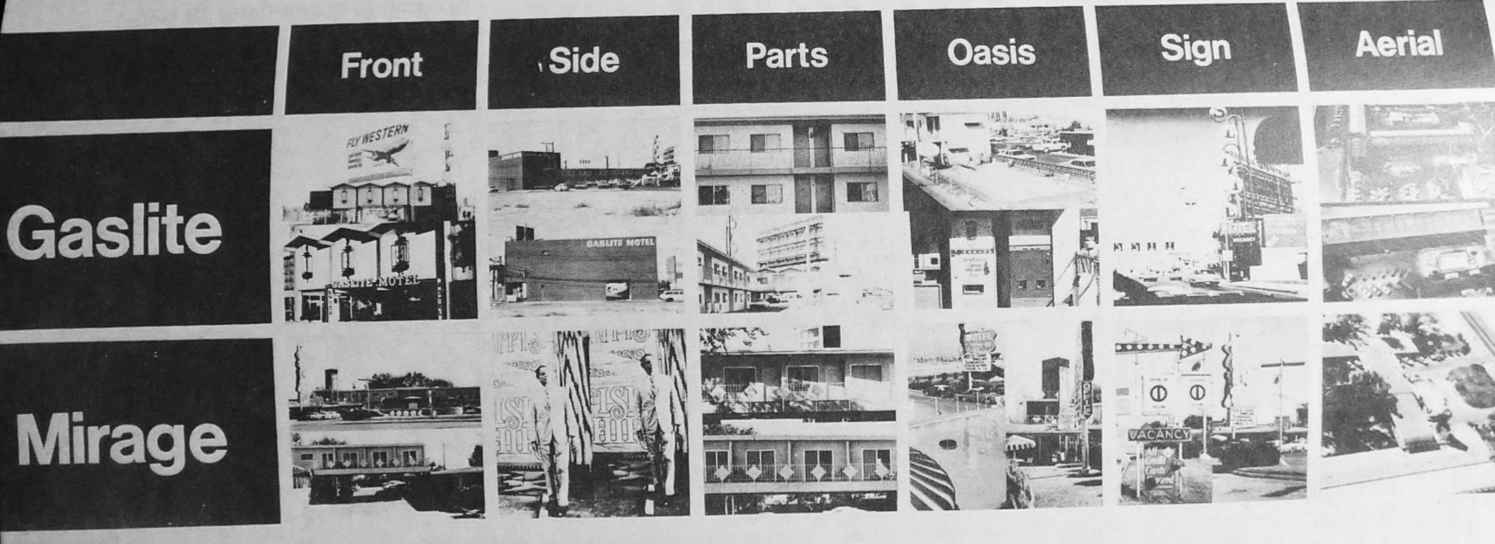

45. Parte de secuencia cinematográfica de un recorrido hacia el Norte por el Strip ►



46. Casino y Hotel Aladdin

	Front	Side	Parts	Aerial	Oasis	Sculpture	Sign
Gulf							
Texaco							
Shell							
Texas							
Union 76							

47. *Catálogo de estaciones de gasolina del Strip de Las Vegas*



48. Catálogo de moteles del Strip de Las Vegas



49. Catálogo de capillas nupciales del Strip de Las Vegas

50. El Strip desde el desierto

aparcamiento está atrás. Las escalas del movimiento y el espacio —propias de la autopista— están en relación con las distancias entre los edificios; gracias a que éstos están muy separados, pueden ser percibidos a gran velocidad. Los solares que dan al Strip aún no han alcanzado los precios que en otro tiempo tuvieron los de la calle mayor, y el aparcamiento es todavía un uso rentable. Los grandes espacios entre edificios son característicos del Strip. Es significativo que Fremont Street sea más fotogénica que el Strip. Una sola tarjeta postal puede abarcar una vista del Golden Horseshoe, el Mint Hotel, el Golden Nugget y el Lucky Casino. En cambio, cualquier instantánea del Strip es menos espectacular; sus enormes espacios hay que contemplarlos como una secuencia en movimiento (figs. 44 y 45).

La fachada lateral del complejo es importante porque se ve a gran distancia por los coches que se aproximan y durante más tiempo que la fachada principal. Los frontones rítmicos de las fachadas laterales, largas, bajas y medio forradas de madera, del Aladdin, destacan en su estilo medieval inglés a través del aparcamiento (fig. 46) y los rótulos y la gigantesca estatua de la vecina estación de Texaco, y contrastan con el sabor moderno oriental de la fachada principal del casino. Los frentes de los casinos del Strip a menudo inflexionan su contorno y su ornamento a la derecha, como para dar la bienvenida al tráfico del carril derecho. Los estilos modernos utilizan una cochera de planta diagonal. Los estilos internacionales brasiloides emplean formas libres.

Las estaciones de servicio, los moteles y otros tipos de edificios más sencillos siguen en general este sistema de orientar hacia la autopista la posición y forma de sus elementos. Sin relación con la fachada, la trasera del edificio carece de estilo, pues todo está volcado en la parte delantera y nadie ve lo de atrás. Las estaciones de gasolina lucen su universalidad (fig. 47), con el fin de poner de manifiesto su similitud con la que dejamos en casa: «su amiga, la estación de gasolina». Pero aquí no son lo más brillante de la ciudad. Esta las galvaniza. Un motel es un motel en cualquier parte (fig. 48). Pero aquí la imaginería se recalienta por la necesidad de competir con lo demás. La influencia artística se ha propagado y los moteles de Las Vegas presentan anuncios inconcebibles en otros lugares. Su ardor alcanza un grado intermedio entre los casinos y las capillas nupciales. Estas últimas, como tantos otros usos del suelo urbano, no adoptan una especificidad formal (fig. 49). Suelen ser uno más de la serie de usos del tipo de edificio más generalizado (bungalow o fachada de tienda). Pero el estilo o la imagen de la capilla nupcial se consigue utilizando un ornamento simbólico

en neón, y la actividad se adapta a las diferentes plantas heredadas.

Detrás de la ciudad, la única transición entre el Strip y el desierto de Mojave es un vertedero cubierto de latas de cerveza oxidadas (fig. 50). Dentro de la ciudad, la transición es también despiadadamente brusca. Esos casinos, cuyas fachadas conectaban tan sensitivamente con la autopista, vuelven sus cochambrosos traseros al entorno local, exponiendo las formas residuales, los espacios de equipamiento mecánico y las áreas de servicio.

El oasis interior

Si la trasera del casino difiere del frente en bien del impacto visual en el «autopaisaje», el interior contrasta con el exterior por otras razones. La secuencia interior, a partir de la puerta de entrada hacia el fondo, nos lleva desde las áreas de juego al comedor, los salones, las áreas comerciales y el hotel. Los que aparcan en el lateral y entran por allí pueden interrumpir la secuencia. Pero toda la circulación está enfocada sobre las salas de juego. En un hotel de Las Vegas la recepción está invariablemente detrás de uno cuando penetra en el vestíbulo. Delante aparecen inmediatamente las mesas de juego y las máquinas tragaperras. El propio vestíbulo es la sala de juego. El espacio interior y el patio, en su exagerada separación del entorno, tienen carácter de oasis.

La iluminación de Las Vegas

La sala de juego está siempre muy oscura; el patio, siempre muy iluminado. Pero ambos son cerrados: la primera no tiene ventanas, y el segundo sólo se abre al cielo. La combinación de oscuridad y cerramiento de la sala de juego y sus subespacios favorece la intimidad, la protección, la concentración y el control. El intrincado laberinto bajo el cielo raso nunca conecta ni con la luz ni con el espacio del exterior. Esto desorienta espacial y temporalmente al visitante. Pierde la noción de dónde está y qué hora es. El tiempo no tiene límites, pues la luz es exactamente la misma a mediodía y a media noche. El espacio es ilimitado, ya que la luz artificial más borra que define sus fronteras (fig. 51). La luz no se usa para definir el espacio. Muros

y techos no sirven como superficies reflectantes de la luz sino que son absorbentes y oscuros. El espacio es cerrado pero sin límites, pues sus bordes son oscuros. Las fuentes de luz, los candelabros y las resplandecientes máquinas tragaperras son independientes de muros y techos. La iluminación es antiarquitectónica. *Baldaquinos* iluminados, muchos más que en toda Roma, flotan sobre las mesas en el restaurante umbrío e ilimitado del Sahara Hotel.

Los interiores con aire acondicionado e iluminación artificial complementan el resplandor y el calor de ese desierto agorafóbico y a escala del automóvil. Pero el interior del patio del motel, tras el casino, es literalmente el oasis en un entorno hostil (fig. 52). Sea organicista moderno o neoclásico barroco, contiene siempre los elementos fundamentales del oasis clásico: patios, agua, plantas, escala íntima y espacio cerrado. Hay una piscina, palmeras, hierba y otras importaciones de jardinería metidas en un patio enlosado y rodeado de las suites del hotel, y los balcones o terrazas se abren a los lados del patio para mayor privacidad. Lo que intensifica el efecto que producen las sombrillas y tumbonas de playa es el recuerdo vivo y reciente de los coches hostiles aplomados en el desierto de asfalto que se ha dejado atrás. El oasis peatonal del desierto de Las Vegas es el recinto principesco de la Alhambra, y es la apoteosis de todos los patios de motel con piscinas más simbólicas que útiles, de los restaurantes llanos y bajos con interiores exóticos, y de las galerías comerciales del *strip* americano.

La monumentalidad arquitectónica y el espacio grande y bajo *

En Las Vegas, el casino es un espacio grande y bajo. Es el arquetipo de todos los espacios interiores públicos cuya altura se disminuye por razones presupuestarias y de acondicionamiento de aire. (Los techos bajos y con espejos en una sola dirección permiten además observar desde fuera las salas de juego.) En el pasado, el volumen venía determinado por las luces estructurales; la altura era relativamente fácil de lograr. Hoy las luces son fáciles de conseguir y el volumen viene determinado por limitaciones mecánicas y económicas sobre la altura. Pero las estaciones de ferrocarril, los restaurantes y los soportales comerciales de sólo tres metros de altura reflejan además una actitud distinta respecto a la monumentalidad de nuestro entorno. En el pasado, las grandes luces con sus alturas correspondientes eran un ingrediente básico de la monumentalidad

arquitectónica (fig. 53). Pero nuestros monumentos no son el *tour de force* ocasional de un Astródromo, un Lincoln Center o un aeropuerto subvencionado. Estos demuestran claramente que los espacios grandes y altos no crean automáticamente una monumentalidad arquitectónica. Hemos sustituido el espacio monumental de Pennsylvania Station por un metro no subterráneo, y si la gran central terminal conserva su carácter monumental se debe principalmente a su grandiosa conversión en un vehículo publicitario. Y así, rara vez conseguimos la monumentalidad arquitectónica cuando lo intentamos; nuestro dinero y nuestra pericia no van bien con la monumentalidad tradicional, que expresaba una cohesión de la comunidad mediante elementos arquitectónicos de grandes dimensiones, unificados y simbólicos. Quizá debamos admitir que nuestras catedrales son capillas sin nave y que, aparte de los teatros y los estadios de beisbol, el espacio comunitario grande en ocasiones está destinado a multitudes de individuos anónimos que no tienen entre sí conexiones explícitas. Los laberintos grandes y bajos del restaurante oscuro con reservados permiten que estemos juntos y separados al mismo tiempo, como ocurre con el casino de Las Vegas. La iluminación del casino logra una nueva monumentalidad en un espacio bajo. Las fuentes controladas de luces artificiales y de colores dentro de recintos oscuros amplían y unifican el espacio difuminando sus límites físicos. Ya no estamos en una *piazza* limitada, sino entre las chispeantes luces de una noche en la ciudad.

Los estilos de Las Vegas

El casino de Las Vegas es una combinación de formas. El complejo programa de Caesars Palace —uno de los más grandiosos— incluye salas de juego, comedores, salas de banquetes, night clubs, auditorios, tiendas y un hotel completo. Es también una combinación de estilos. La columnata frontal tiene una planta que imita la de Bernini en San Pedro pero su vocabulario y su escala son de Yamasaki (figs. 54 y 55); los mosaicos azul y oro recuerdan el mausoleo paleocristiano de Gala Placidia. (La simetría barroca de su prototipo impide que esta fachada se oriente hacia la perpendicular.) Arriba y hacia atrás, un paramento barroco a lo Gio Ponti Pirelli, y más allá, en cambio, un ala baja en estilo de motel neoclásico moderno. La economía ha vencido a la simetría en una reciente ampliación. Pero el bloque nuevo y los diversos estilos se integran gracias a unas

ubicuas pantallas Ed Stone. El ajardinamiento es también ecléctico. Dentro de la piazza San Pietro se sitúa el aparcamiento-reclamo. Entre los coches aparcados se alzan cinco fuentes, en lugar de las dos de Carlo Maderno; cipreses a lo Villa d'Este puntúan el entorno del aparcamiento. Un *Rapto de las Sabinas* de Gian de Bolonia y estatuas de Venus y David, con ligeras exageraciones anatómicas, embellecen la zona que circunda la cochera. Casi interceptando una Venus, aparece un anuncio de la compañía de alquiler de coches Avis (figs. 56-58).

La aglomeración de Caesars Palace y del Strip en su conjunto se aproxima al espíritu, si no al estilo, del foro romano tardío, con sus acumulaciones eclécticas. Pero el anuncio del Caesars Palace, con sus columnas clásicas y plásticas, es más etrusco que romano (figs. 59 y 60). Aunque de menor altura que el anuncio del contiguo Hotel Dunes o de la Shell al otro lado de la calle, unos centuriones romanos, barnizados como hamburguesas Oldenburg (fig. 61), enriquecen su base y atisban por encima de las hectáreas de coches hacia el imperio del desierto y las montañas remotas. Sus escultóricas compañeras, que portan bandejas de frutas, sugieren los festines del interior y constituyen un perfecto telón de fondo para las instantáneas familiares de los buenos habitantes del Medio Oeste. Un enorme tablero luminoso a lo Mies anuncia costosos animadores como Jack Benny, con un tipo de letras de estilo 1930 muy apropiado para Benny, aunque no tanto para el arquitrabe romano al que sirve casi de adorno. El tablero luminoso no está en el arquitrabe; se sitúa delante de las columnas para orientarse hacia la autopista y el aparcamiento.

Los rótulos de Las Vegas *

Los rótulos se orientan hacia la autopista aún más que los edificios. El gran rótulo —independiente del edificio y de carácter más o menos escultórico o pictórico— se inflexiona por su posición, perpendicular a la autopista y en su borde, por su escala y a veces hasta por su forma. El anuncio del hotel y casino Aladdin parece inclinarse en reverencia hacia la autopista, por la inflexión de su contorno (fig. 62). Además es tridimensional y tiene partes giratorias. El rótulo del hotel Dunes es más púdico: sólo es bidimensional y su parte trasera es como un eco de la delantera, pero tiene una altura de veintidós plantas que parpadean de noche (fig. 63). El anuncio del Hotel Mint, en la esquina de la carretera 91 y Fremont Street se orienta hacia el

casino situado a varias manzanas. En Las Vegas, los rótulos utilizan medios mixtos —palabras, imágenes y esculturas— para persuadir e informar. Contradictoriamente, el rótulo es para el día y la noche. El mismo anuncio funciona como escultura polícroma al sol y como silueta negra contra el sol; de noche, es una fuente de luz. Gira de día y se convierte en un juego de luces por la noche (figs. 64-67). Simultanea la escala a corta y a larga distancia (fig. 68). Las Vegas cuenta con el rótulo más largo del mundo, el Thunderbird, y el más alto, el Dunes. Algunos apenas si se distinguen a lo lejos de los hoteles de gran altura que bordean el Strip. El del Pioneer Club, en Fremont Street, hasta habla. Su cowboy, de 18 metros de altura, dice «Howdy Pardner» cada treinta segundos. El gran anuncio del hotel Aladdin ha engendrado uno más pequeño y de proporciones parecidas que marca la entrada al aparcamiento. «¡Pero qué rótulos! —dice Tom Wolfe—. Se remontan en formas ante las que se siente impotente el vocabulario de que disponemos en la historia del arte. Me limitaré a sugerir nombres como *Boomerang Moderno, Paleta Curvilínea, Espiral de Flash Gordon Ming-Alert, Parábola de la Hamburguesa McDonald, Elipse del Casino Mint* y *Riñón de Miami Beach*».[3] Los edificios también son anuncios. Por la noche, en Fremont Street, edificios enteros se iluminan, pero no por el reflejo de los focos luminosos sino que ellos mismos son fuentes de luz gracias a una tupida trama de tubos de neón. En medio de tanta diversidad, los conocidos anuncios de la Shell y la Gulf se nos presentan como viejos conocidos en tierra extraña. Pero en Las Vegas alcanzan una altura tres veces mayor que en las estaciones de servicio de nuestra localidad, para poder enfrentarse a la competencia de los casinos.

La inclusión y el orden difícil

Según Henri Bergson, el desorden es un orden que no podemos ver. El orden que emerge del Strip es complejo. No es el orden rígido y fácil del proyecto de renovación urbana o del «diseño total» a la moda en las megaestructuras. Muy al contrario, es la manifestación de una tendencia opuesta dentro de la teoría arquitectónica: la Broadacre City, quizá un travestí de Broadacre City, pero desde luego una especie de reivindicación de las predicciones de Frank Lloyd Wright sobre el paisaje norteamericano. Por supuesto, la vía comercial dentro de la ramificación urbana es Broadacre City pero con una diferencia. El orden fácil y motivacional de Broadacre City identificaba y unificaba sus vastos espacios y los edificios independientes a la escala del automóvil omnipotente. Sin duda, todos y cada uno de los edificios serían diseñados por el Maestro o por su Taliesin Fellowship, sin dejar lugar alguno a improvisaciones extravagantes. Se ejercería un fácil control sobre elementos similares, todos ellos dentro del vocabulario usoniano universal, excluyendo, claro esta, toda vulgaridad comercial. Pero el orden del Strip no excluye, sino que *incluye;* incluye a todos los niveles, desde la mezcolanza de usos del suelo aparentemente incongruentes hasta la mezcolanza de medios publicitarios aparentemente incongruentes más un sistema de motivos de restaurante neo-organicistas o neo-wrightianos en vulgar formica (fig. 69). No es un orden dominado por el experto y fácil para el ojo. El ojo en movimiento en un cuerpo en movimiento tiene que esforzarse por captar e interpretar una gran variedad de órdenes cambiantes y yuxtapuestos, parecidos a las configuraciones variables de la pintura de un Victor Vasarely (fig. 70). Esta es la unidad que «mantiene, pero sólo mantiene un control sobre los elementos contradictorios que la componen. El caos está muy cerca; su proximidad, y el deseo de evitarlo da... fuerza».[4]

Imagen de Las Vegas: Inclusión y alusión en arquitectura

Tom Wolfe empleaba la prosa Pop para evocar imágenes poderosas de Las Vegas. Los prospectos de hotel y los folletos turísticos sugieren otras (fig. 71). J. B. Jackson, Robert Riley, Edward Ruscha, John Kouwenhoven, Reyner Banham y William Wilson han elaborado imágenes análogas. Las comparaciones entre Las Vegas y otras «zonas de placer» del mundo (fig. 72) —Marienbad, la Alhambra, Xanadu o Disneylandia, por ejemplo— sugieren al arquitecto o al diseñador urbano que lo esencial en la imaginería de la arquitectura del ocio son la ligereza, la cualidad de oasis dentro de un contexto quizá hostil, el simbolismo enaltecido y la capacidad para que el visitante asuma un nuevo papel: durante tres días uno puede creerse centurión en el Caesars Palace, guardia montado en el Frontier, o play-boy en el Riviera, y no un vendedor de Des Moines, Iowa, o un arquitecto de Haddonfield, New Jersey.

Sin embargo, hay imágenes didácticas que para nosotros es más importante llevarnos a casa, a New Jersey o a Iowa, que las imágenes de recreo: una es el Avis junto a la Venus; otra, Jack Benny bajo un frontón clásico con un anuncio de la Shell Oil a su lado, o la estación de gasolina junto al casino multimi-



51. Folleto turístico del Caesars Palace



52. El oasis del Caesars Palace

53. Monumentalidad arquitectónica e interior del borde del camino ►

OLD monumentality	NEW monumentality
The nave	The chapels without the nave
The big	The big
① HIGH	① LOW
② LIT and WINDOWED	② GLITTERING-in-the-DARK
③ OPEN	③ ENCLOSED
④ SPACE	④ MAZE of
⑤ UNCLUTTERED	⑤ ALCOVES and
	⑥ FURNITURE
for communal crowds	for separate people

① High for monumentality

② Lit and windowed: natural & simulated daylight falls on walls to clarify the great architecture

③ Open: to let natural light in and lately to integrate the inside & outside

④ Space: spatiousness for communal crowds

⑤ Uncluttered: don't clutter up the great architecture

① Low for economy of air conditioning

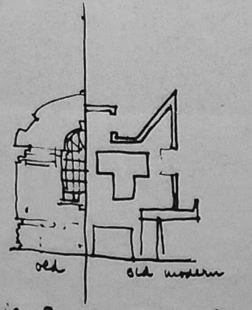
② Glittering-in-the-Dark: perimeters dark in value, absorbent in texture to obscure extent and character of the architectural enclosure. Glittering light sources – mainly ornamental – and recessed ceiling spots to light people and furniture and not architecture.

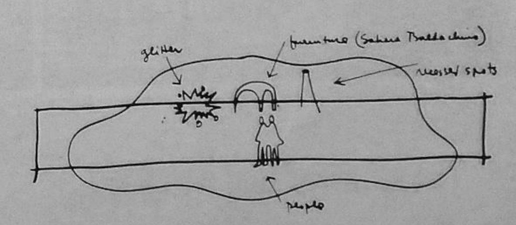
③ Enclosed to exclude the outside to engender a different style and role inside

④ Maze for crowds of anonymous individuals without explicit connections with each other

⑤ Alcoves: people are together and yet separate

⑥ Furniture: objects and symbols dominate architecture.

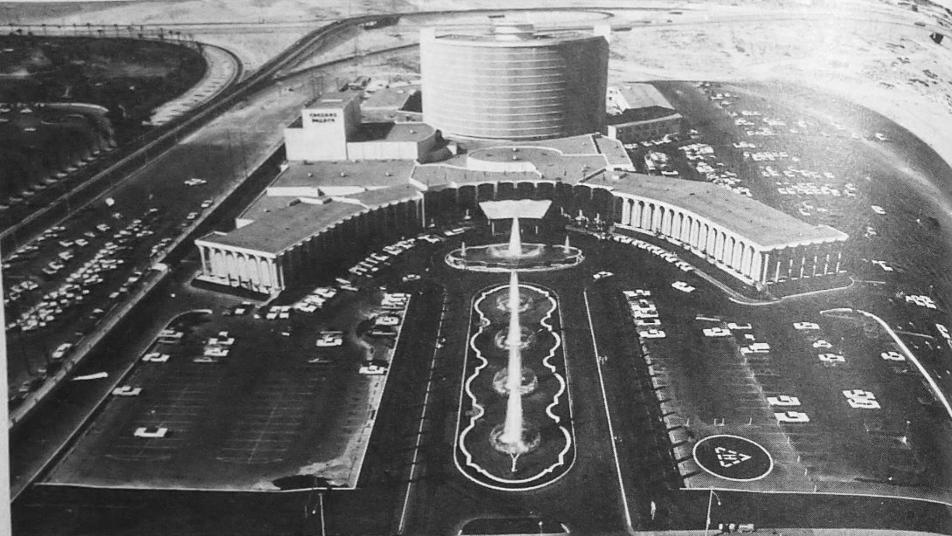




Part II Topic 8 (Building types)

THE ROADSIDE INTERIOR





54. Caesars Palace







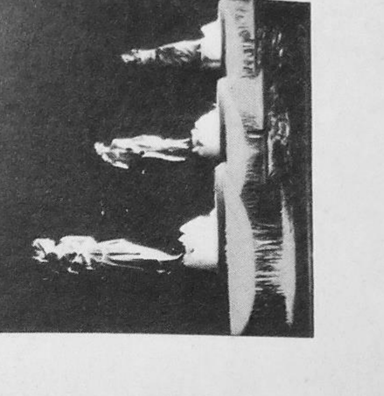
The grandeur that was Rome...

I, CAESAR . . . command your attention to beauty and wonders beyond even the wildest dreams of any Roman Emperor! Truly a Palace of Pleasure! In the vital heart of pulsating Las Vegas this exciting and lush oasis is breathtaking to behold . . . lavish with gleaming statuary, gorgeous gardens and fabulous fountains! A mighty retinue of toga-clad palace attendants eagerly await your every summons! Come, indulge yourself!



55. Folleto turístico del Caesars Palace

STATUARY AT CAESARS PALACE

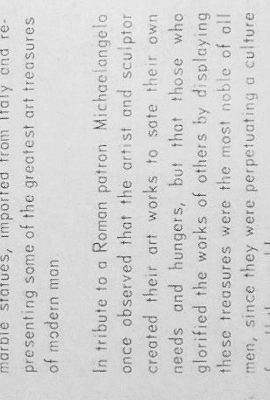


The statues on display at CAESARS PALACE are carved in sparkling white Carrara marble, cut from the mountain in Italy from which Michaelangelo took his stone.

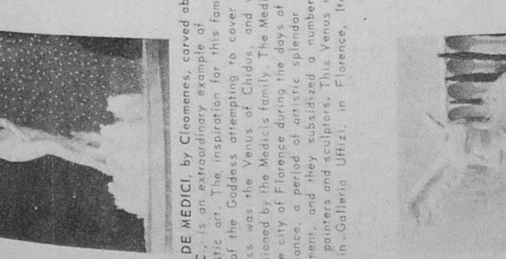
CAESARS PALACE takes pride in presenting these magnificently achieved Carrara marble statues, imported from Italy and representing some of the greatest art treasures of modern man.

In tribute to a Roman patron Michaelangelo once observed that the artist and sculptor created their art works to sate their own needs and hungers, but that those who glorified the works of others by displaying these treasures were the most noble of all men, since they were perpetuating a culture for all the world.

The brilliant contemporary sculptor, Sir Henry Moore, said: "Sculpture is an art of free space. It needs daylight, sunlight. Nature seems to be its best setting..." In recognition of this, the CAESARS PALACE landscaping and architecture were designed to achieve the most effective and beautiful setting for these great works of art.



CAESARS PALACE



VENUS DE MEDICI, by Cleomenes, carved about 100 B.C., is an extraordinary example of the Hellenistic art. The inspiration for this famous statue of the Goddess attempting to cover her nakedness was the Venus of Chidus, and was commissioned by the Medicis family. The Medicis ruled the city of Florence during the days of the Remaissance, a period of artistic splendor and achievement, and they subsidized a number of talented painters and sculptors. This Venus now stands in Galleria Uffizi, in Florence, Italy.



VICTORY AT SAMOTHRACE, by an unknown sculptor, was created about 300 B.C. This winged figure of victory, discovered in the Aegean island of Samothrace, was originally designed for the prow of the ship sailed by Piliocrates. The nobility and beauty of this monumental art work is honored by being given a place of special distinction in the famous Louvre Museum, in Paris, France.

56. Folleto turístico del Caesars Palace

57 y 58. Rótulos y esculturas del Caesars Palace



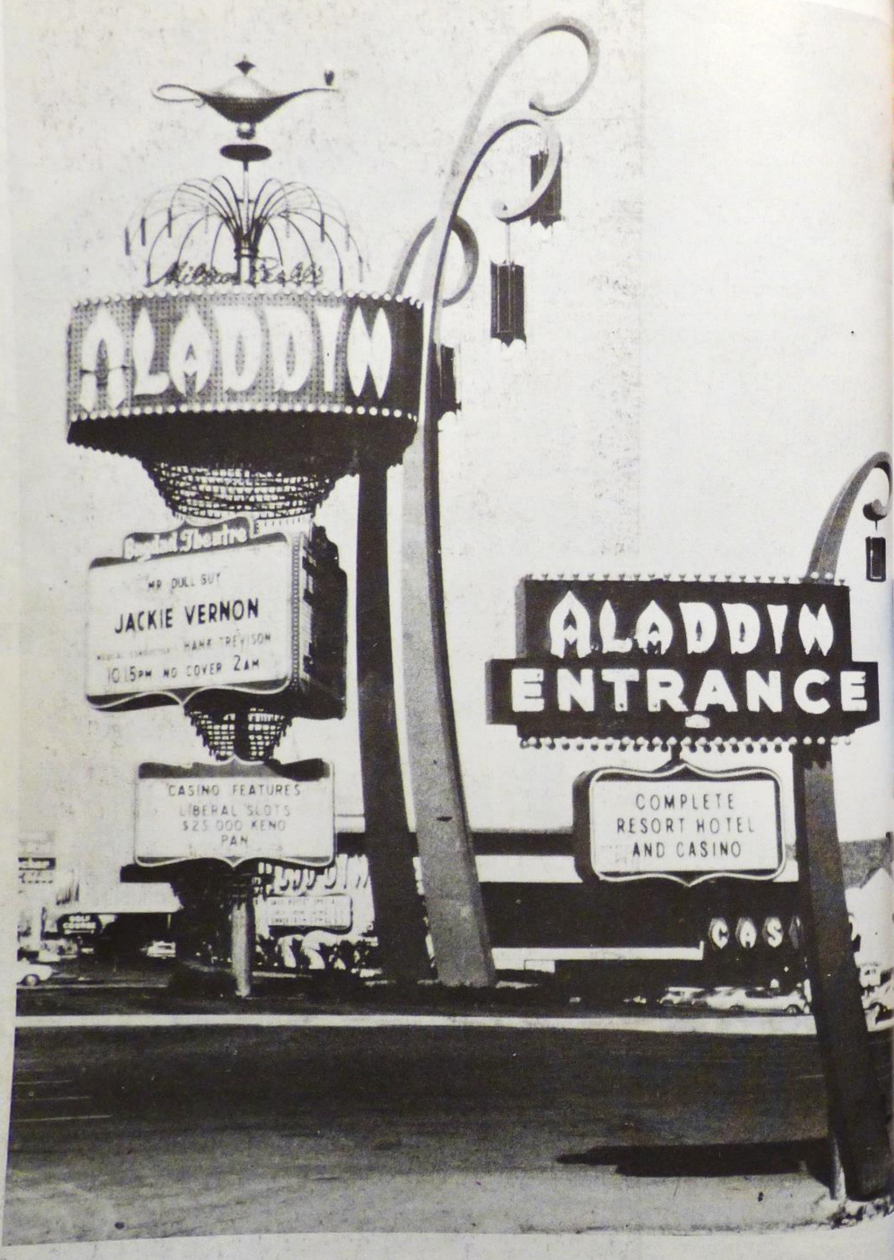
59. Anuncio del Caesars Palace

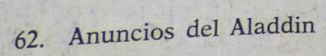


60. Rótulos del Caesars Palace / Panteón de Piranesi



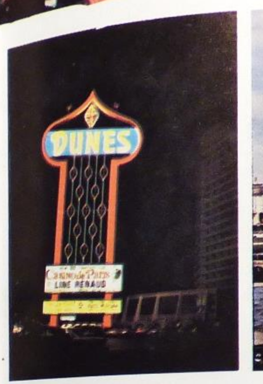
61. Centuriones del Caesars Palace

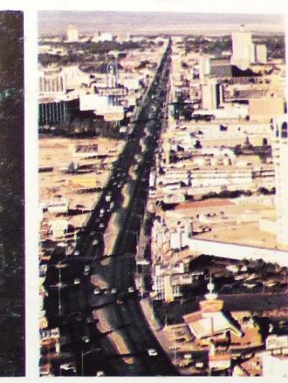
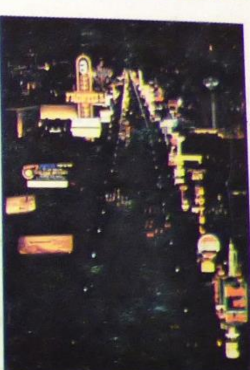


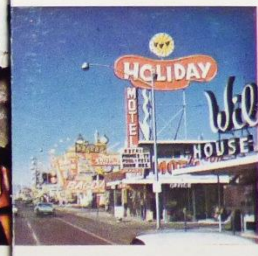

62. Anuncios del Aladdin







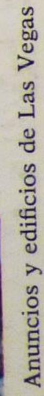






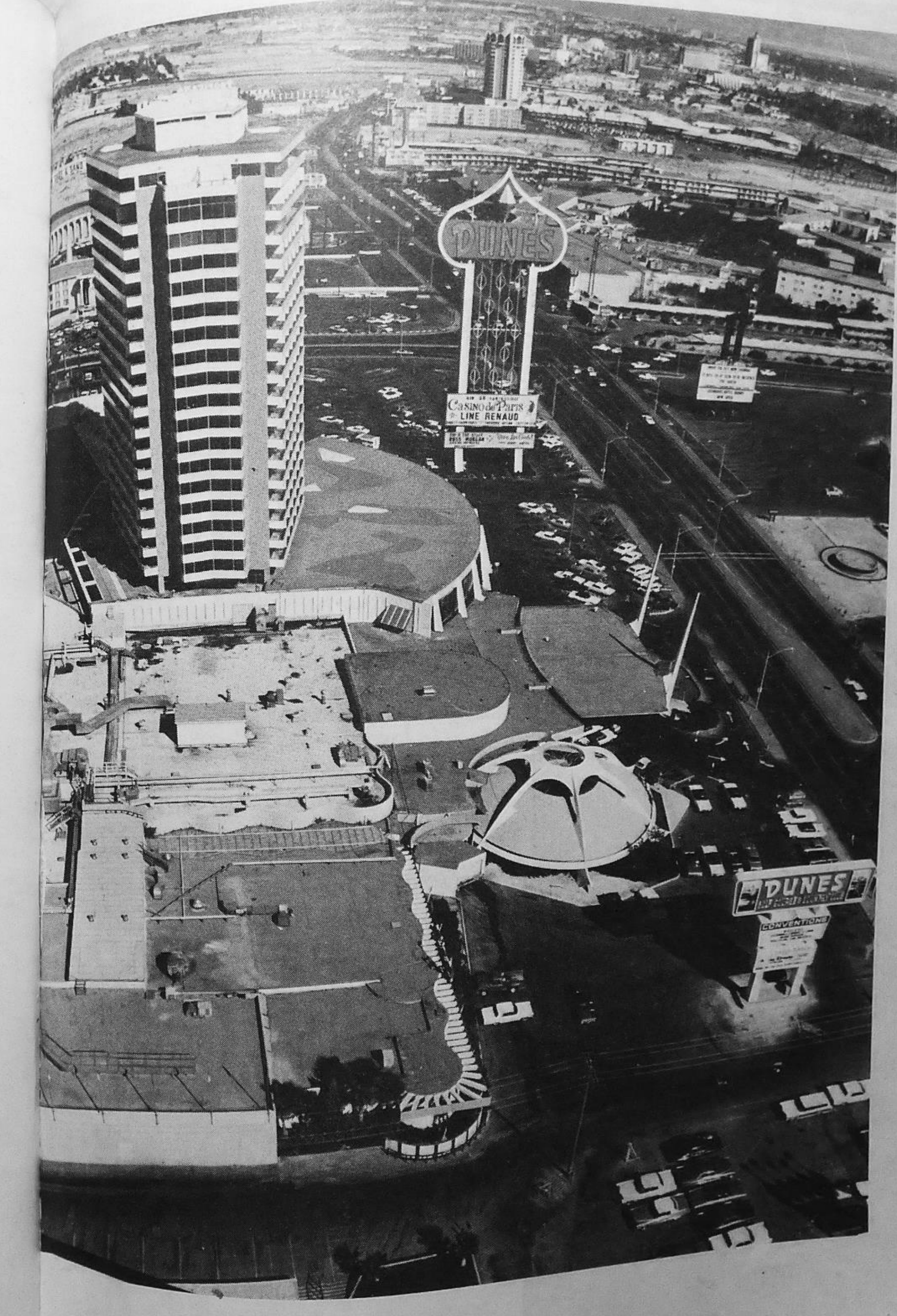




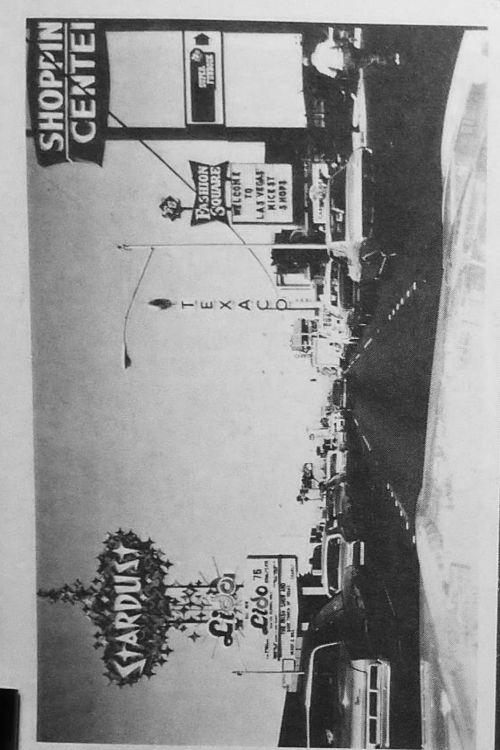

Anuncios y edificios de Las Vegas

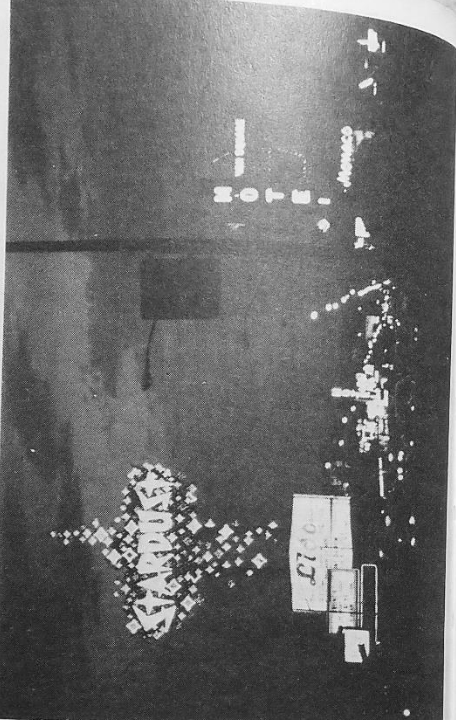


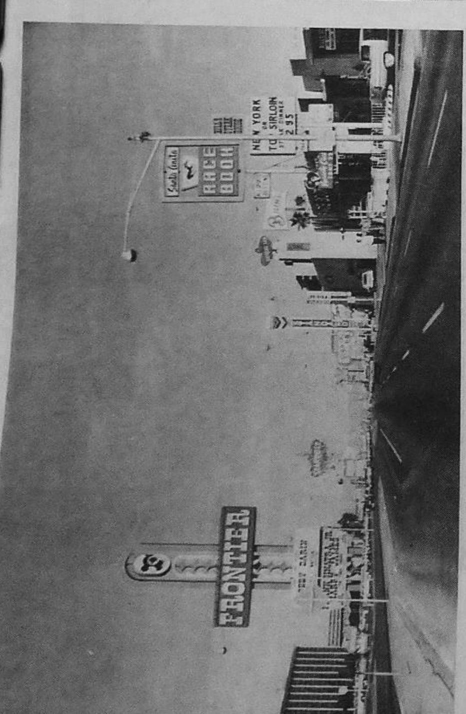
Anuncios y edificios de Las Vegas

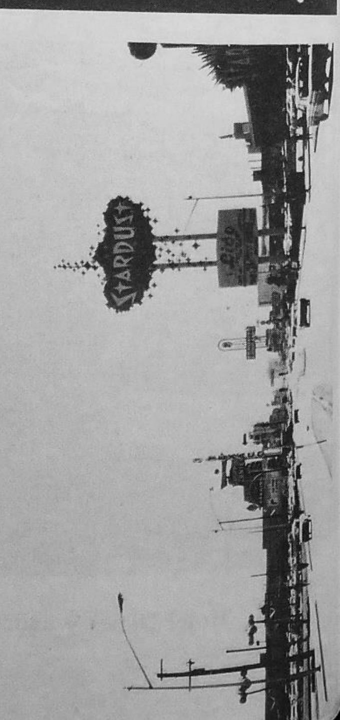


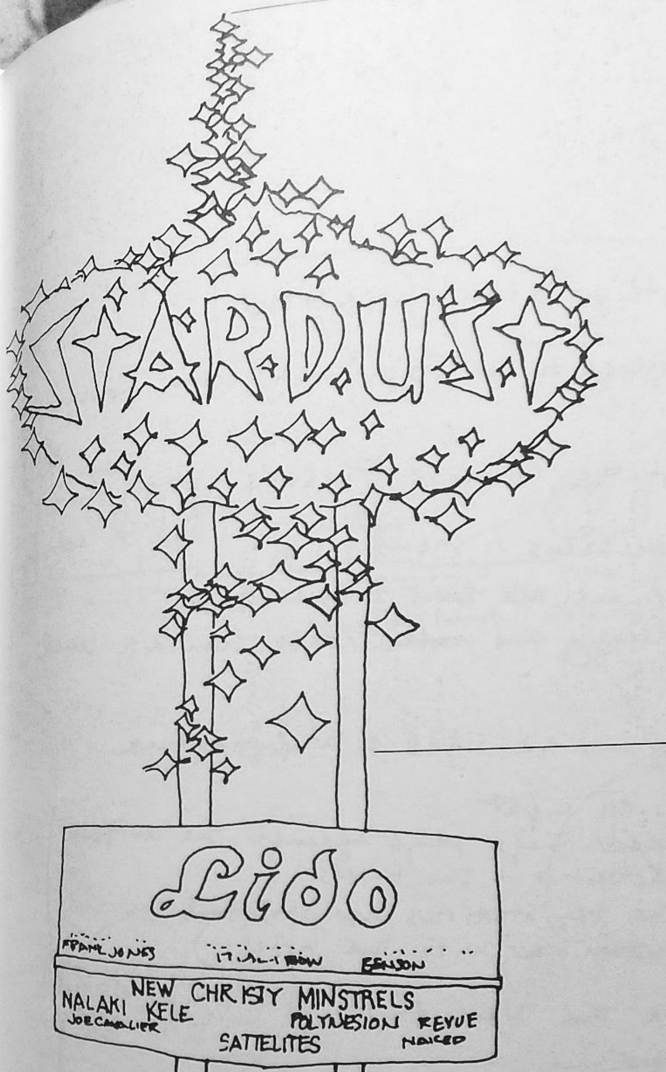
63. Hotel Dunes y anuncios











68. Fisionomía de un típico anuncio de casino

◀ 64 a 67. Anuncio del Stardust

Concerning Strip Beautification

a message to the Strip Beautification Commission

Not the image of the Champs Elysées

trees block views of signs
grass medians are hard to maintain
lots of greenery and water raise humidity level of city

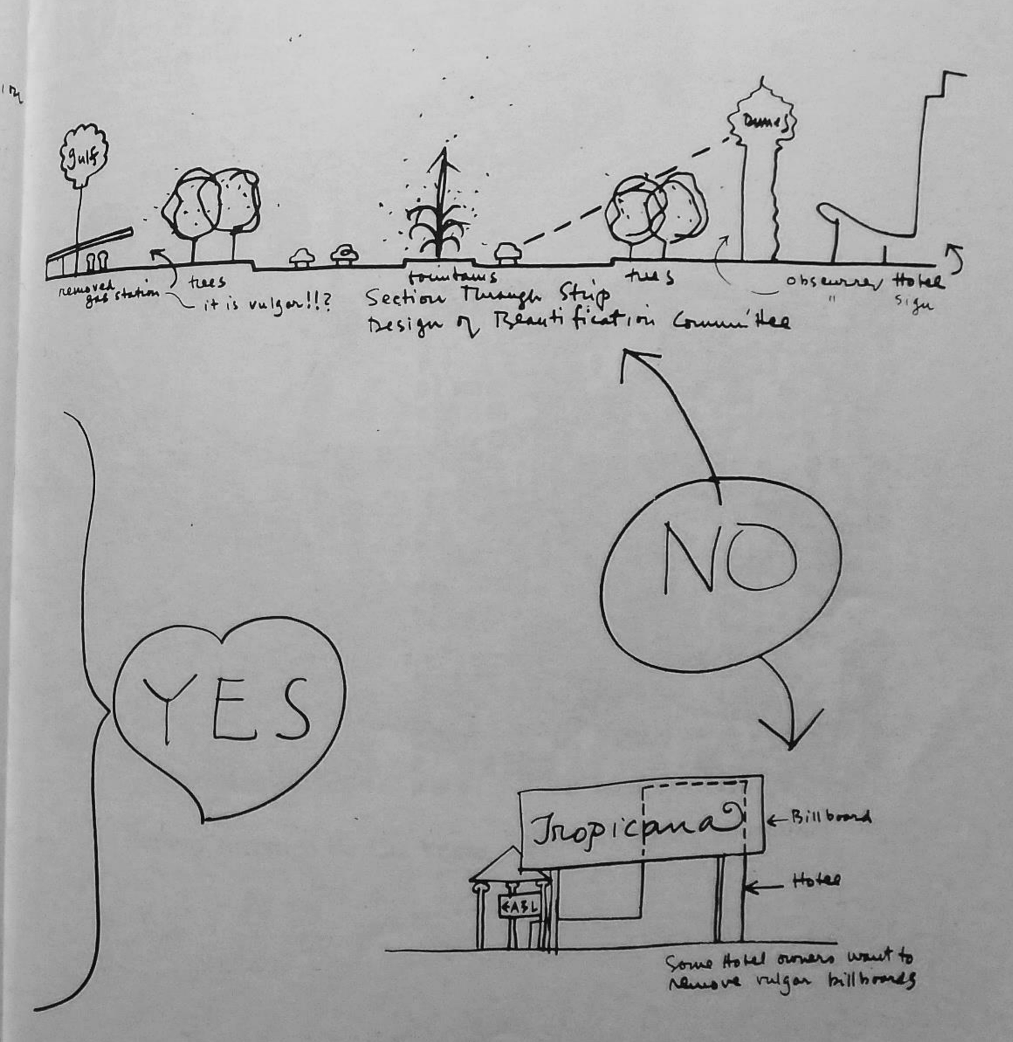
Best things strip has are signs & architecture

gas stations are all night
their standard image plays against the unique architecture of the hotels
(in fact the gas stations are tasteful in comparison with the hotels)

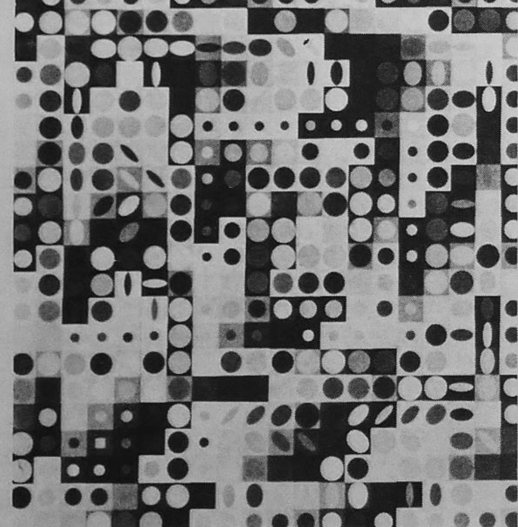
Model should be the Near East:
Tile
Mosaics
Maximum effect with a minimum amount of water
+ Electro-graphics

The Median of the Strip should be paved in gold

Remember the floors of the parking lots

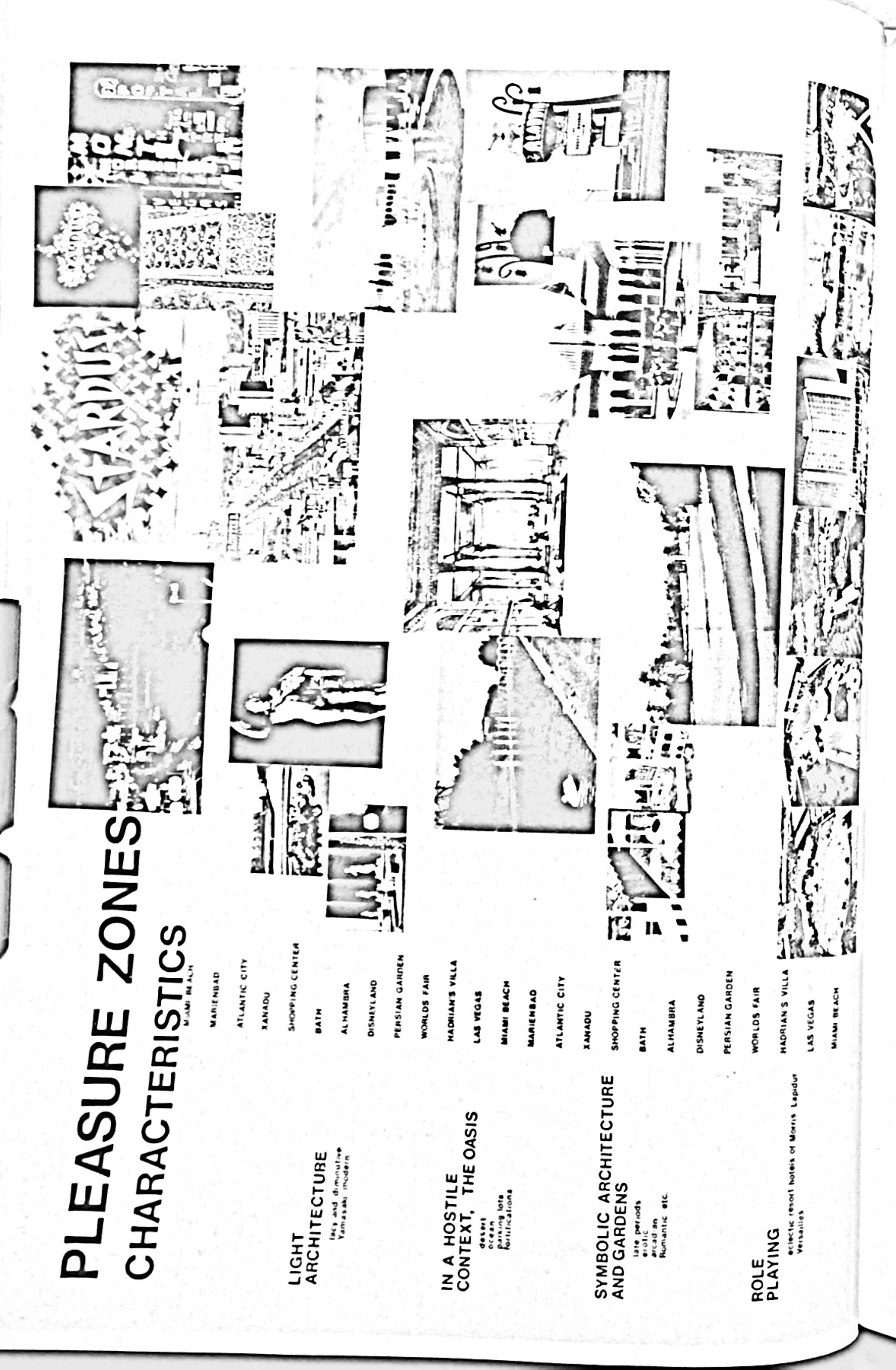


69. Un mensaje para el Comité de Embellecimiento del Strip



70. Pintura de Victor Vasarely

71. Folleto turístico de Las Vegas



llonario. Estas imágenes muestran la vitalidad que puede llegar a tener una arquitectura de la inclusión o, por contraste, los mortecinos resultados a que se puede llegar con una preocupación excesiva por el buen gusto y el diseño total. El Strip pone de relieve el valor del simbolismo y la alusión en una arquitectura de espacios extensos y grandes velocidades, y prueba que la gente, arquitectos incluidos, se lo pasa bien con una arquitectura que le recuerda alguna otra cosa, quizá un harén o el salvaje Oeste en Las Vegas, tal vez los Padres de la Patria en New Jersey. La alusión y el comentario, al pasado, al presente, a nuestros grandes lugares comunes o nuestros viejos clichés, y la inclusión de lo cotidiano en el entorno, sagrado y profano, es justamente lo que le falta a la arquitectura moderna de hoy. Podemos aprender de Las Vegas como otros artistas han aprendido de sus propias fuentes profanas y estilísticas.

Los artistas Pop han demostrado el valor del viejo cliché que se emplea en un nuevo contexto para conseguir un significado nuevo —la lata de sopa en la galería de arte— para hacer insólito lo común. Y en literatura, Eliot y Joyce muestran, según Poirier, «una extraordinaria receptividad... a los idiomas, los ritmos, los artefactos asociados a ciertos entornos o situaciones urbanas. Los innumerables estilos de *Ulises* están tan dominados por ellos que en la novela sólo se producen intermitentes sonidos del propio Joyce y no existe un solo pasaje amplio que pueda atribuírsele claramente como algo diferenciado de un estilo imitativo».[5] Poirier llama a esto el «impulso decreativo».[6] El propio Eliot dice que Joyce hacía lo que podía «con los materiales que tenía a mano».[7] Los siguientes versos del «East Coker» de Eliot[8] quizá sean el adecuado requiem por esas obras de Arte irrelevantes que son los actuales descendientes de la otrora significativa arquitectura moderna:

That was a way of putting it —not very satisfactory:
A periphrastic study in a worn —out poetical fashion,
Leaving one still with the intolerable wrestle
With words and meanings. The poetry does not matter...

(Era ésa una manera de decirlo —no muy satisfactoria:
Un estudio perifrástico en una moda poética raída,
Que le dejaba a uno en una intolerable pugna
Con las palabras y los significados. La poesía no importa...)

72. Análisis comparado de Zonas de Ocio

Notas

1. Richard Poirier, «T. S. Eliot and the Literature of Waste», en *The New Republic*, 20 de mayo de 1967, p. 21.

2. Alan Colquhoun, «Typology and Design Method», en *Arena*, Journal of the Architectural Association, junio de 1967, pp. 11 a 14; véase del autor: *Arquitectura moderna y cambio histórico. Ensayos: 1962-1976*, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1978.

3. Tom Wolfe, *The Kandy-Colored Tangerine-Flake Streamline Baby*, Noonday Press, Nueva York, 1966, p. 8; versión castellana: *El Coqueteo Aerodinámico Rocanrol Color Caramelo de Ron*, Tusquets Editor, Barcelona, 1972.

4. August Heckscher, *The Public Happiness, Atheneum Publishers*, Nueva York, 1962, p. 289; versión castellana: *La felicidad pública*, Herrero Hermanos Sucs., S. A., México, D. F., 1967.

5. R. Poirier, *loc. cit.*, p. 20.

6. *Ibídem*, p. 21.

7. Thomas, Stearns Eliot, *The Complete Poems and Plays: 1909-1950*, Harcourt, Brace and Company, Nueva York, 1958, p. 125.

8. T. S. Eliot, *Four Quartets*, Harcourt, Brace and Company, Nueva York, 1943, p. 13; versión castellana: *Cuatro cuartetos*, Barral Editores, S. A., Barcelona, 1971.

Notas de estudio

Un significado para los aparcamientos A & P, o aprendiendo de Las Vegas: Un problema de metodología *

Escuela de Arte y Arquitectura de la Universidad de Yale, otoño de 1968.

Coautores:

Robert Venturi
Denise Scott Brown
Steven Izenour

Estudiantes:

Ralph Carlson
Tony Farmer
Ron Filson
Glen Hodges
Peter Hoyt
Charles Korn
John Kranz
Peter Schlaifer
Peter Schmitt
Dan Scully
Doug Southworth
Martha Wagner
Tony Zunino

* Véanse los materiales bajo el encabezamiento correspondiente de la Parte I.

Denise Scott Brown elaboró los programas del estudio y los temas de trabajo. Algunas partes se citan en estas notas. Los extractos de los escritos debidos a estudiantes llevan sus nombres.

Valores comerciales y métodos comerciales

Este ha sido un estudio técnico. Estamos desarrollando nuevas herramientas: herramientas analíticas para comprender espacios nuevos y formas nuevas, y herramientas gráficas para representarlos. No nos molesta la falta de preocupación social; estamos intentando adiestrarnos para ofrecer técnicas *socialmente* relevantes.

El símbolo en el espacio, anterior a la forma en el espacio: Las Vegas como sistema de comunicación

Welcome to Fabulous Las Vegas, Free Aspirin - Ask Us Anything, Vacancy, Gas

(Bienvenido a las Fabulosas Vegas, Aspirinas Gratis. Pídanos cualquier cosa, ocio, gas)

Todas las ciudades comunican mensajes —funcionales, simbólicos y persuasivos— a las personas que se mueven por ellas. Los rótulos de Las Vegas te asaltan en la frontera de California y antes de que aterrices en el aeropuerto. En el Strip existen tres sistemas de mensajes: el *heráldico* —los rótulos— domina (fig. 1); el *fisionómico*, o mensajes emitidos por las fachadas de los edificios —las balconadas continuas y las ventanas regularmente espaciadas del Dunes que dicen HOTEL (fig. 3) y los bungalows suburbanos convertidos en capillas por la simple adición de un chapitel (fig. 4)— y el *locacional*, las estaciones de servicio en las esquinas de las manzanas, el casino frente al hotel, y el aparcamiento ceremonial frente al casino. En el Strip se interrelacionan íntimamente estos tres sistemas de mensajes. A veces se combinan, como cuando la fachada de un casino se convierte en un gran anuncio (fig. 5) o la forma de un edificio traduce su nombre, y el anuncio, a su vez, plasma esa forma. ¿El anuncio es el edificio o el edificio es el anuncio? Estas relaciones y combinaciones entre anuncios y edificios, entre arquitectura y simbolismo, entre forma y significado, entre conductor y carretera, afectan profundamente a la arquitectura actual y varios autores los han analizado a fondo. Pero no se han estudiado en detalle ni considerado como un sistema global. Los estudiosos de la perfección urbana y la «imagibilidad» los han ignorado, y hay ciertos datos para pensar que el Strip confundiría sus teorías. ¿Cómo explicar que, a pesar del «ruido» de los anuncios rivales, de hecho siempre encontramos en el Strip lo que queremos? Tampoco disponemos de buenas herramientas gráficas para describir el Strip como transmisor de mensajes. ¿Cómo es posible plasmar la importancia visual del Stardust en un plano en el que sus treinta metros queden reducidos a cuatro o cinco centímetros?

La arquitectura de la persuasión

En *The View From the Road*, Appleyard, Lynch y Myer describen la experiencia de conducir como «una secuencia desplegada ante los ojos de un espectador cautivo, algo temeroso pero parcialmente inatento, cuya visión está filtrada y dirigida hacia adelante».[1]

La percepción del movimiento a lo largo de una carretera se sitúa en un orden estructural de elementos constantes: la carretera, el cielo, el espaciamiento de las farolas y las bandas amarillas. La persona se puede orientar hacia todo esto, y lo demás simplemente ocurre. Lynch descubrió que más de la mitad de los objetos vistos a lo largo de una carretera tanto por conductores como por pasajeros eran percibidos correctamente de frente pero muy estrechos en los lados, como si llevaran anteojeras (fig. 11). (Por esta razón el anuncio ha de ser grande y estar situado al borde de la carretera.) Más de un tercio de la atención está fuera de los márgenes inmediatos. La atención se centra más en los objetos «en movimiento» que en los «estables», salvo cuando el observador pasa una barrera visual, y para reorientarse ha de inspeccionar un nuevo paisaje. La velocidad es el determinante del ángulo focal, tanto para el conductor como para los pasajeros. El aumento de velocidad estrecha el ángulo focal y la visión pasa de los detalles a lo general; la atención se desvía hacia los puntos de decisión. En un coche la percepción corporal de la velocidad es escasa. Para percibirla dependemos fundamentalmente de la visión. Los objetos que pasan por encima de nuestra cabeza aumentan intensamente la sensación de velocidad.

¿Se ha hecho en Las Vegas algún intento de controlar la velocidad, de reducirla para que se vea con más detalle y, por tanto, se compre más? (Daniel Scully y Peter Schmitt.)

El espacio extenso en la tradición histórica y en los A & P

El Strip de Las Vegas no encaja en nuestros conceptos de forma y espacio urbanos, antiguos o modernos. Tiene tan poco que ver con Haussmann como con la Ville Radieuse, con Ebenezer Howard como con los metabolistas, con Lynch, como con Camillo Sitte o Ian Nairn. Frank Lloyd Wright lo habría considerado un travestí de Broadacre City, y Maki probablemente un travestí de la «forma de grupo». Patrick Geddes quizá lo habría entendido y J. B. Jackson está muy a tono con él.

Aunque sus edificios sugieren un buen número de estilos históricos, sus espacios urbanos nada deben al espacio histórico. El espacio de Las Vegas no está ni contenido o cerrado como el espacio medieval ni clásicamente equilibrado y proporcionado como el espacio renacentista, ni barrido por un movimiento rítmicamente ordenado como el espacio barroco, ni tampoco fluye como el espacio moderno en torno a generadores de espacio urbanos y autoestables.

Es algo más. ¿Pero qué? No es un caos sino un nuevo orden espacial relacionado con el automóvil y la comunicación por autopista en una arquitectura que abandona la forma pura en favor de los medios mixtos. El espacio de Las Vegas es tan diferente de esos dóciles espacios para los cuales se desarrollaron nuestras herramientas analíticas y conceptuales que necesitamos nuevos conceptos y teorías para abordarlo.

Un modo de interpretar la forma y el espacio nuevos es compararlo con lo viejo y diferente. Comparemos Las Vegas con la Ville Radieuse y el París de Haussmann; comparemos el Strip con una callejuela de mercado medieval (figs. 8 y 12); comparemos Fremont Street, centro comercial, con la vía de los peregrinos a través de Roma. Comparemos una forma que «simplemente creció allí» con su equivalente diseñada, y con «formas de grupo» procedentes de otras culturas.

Otro modo de entender la nueva forma es describirla cuidadosamente y luego analizar lo que hay allí y, a partir de una interpretación de la ciudad tal cual es, desarrollar nuevas teorías y conceptos sobre la forma que sean más adecuados a las realidades del siglo XX y, por tanto, más útiles como instrumentos conceptuales para el diseño y la planificación. Esta metodología nos ofrece una vía de salida a la trama C.I.A.M. Ahora bien, ¿cómo describir una forma y un espacio nuevos empleando técnicas derivadas de lo viejo? ¿Qué técnicas pueden representar esa forma y ese espacio a 90 km/h que son los del *Strip*? ¿Cómo afecta a la forma y el espacio de Las Vegas el hecho de estar en medio de un desierto?

¿Muestran los edificios públicos e institucionales de Las Vegas alguna influencia de su arquitectura del ocio?

Planos de Las Vegas (figs. 18-27, 71)

Las técnicas de representación aprendidas de la arquitectura y del urbanismo obstaculizan nuestra comprensión de Las Vegas. Son estáticas donde la realidad es dinámica, delimitadas donde es abierta, bidimensionales donde es tridimensional; ¿cómo representar significativamente el anuncio de Aladdin en planta, sección y alzado, o el Golden Slipper en un plano de usos del suelo? Las técnicas arquitectónicas son adecuadas para objetos grandes y anchos en el espacio, como los edificios, pero no para objetos delgados e intensos, como los rótulos o anuncios; las técnicas de urbanismo están capacitadas para representar actividades (usos del

suelo) pero mediante categorías excesivamente generales, sólo en lo referente a la planta y sin intensidad.

Necesitamos técnicas de abstracción, por ejemplo, para representar «fenómenos gemelos» o mostrar conceptos y esquemas generalizados —un casino arquetípico o un trozo de la fábrica urbana— más que edificios concretos. No bastan tampoco las bonitas fotografías que nosotros y otros turistas hacemos en Las Vegas.

¿Cómo *distorsionarlas* para extraerles un significado útil al diseñador? ¿Cómo distinguir en un plano entre una forma que ha de construirse específicamente tal como se muestra y aquella otra que simplemente se permite que exista, dentro de ciertas limitaciones? ¿Cómo representar el Strip tal como lo percibe Mr. A., y no como un ejemplar geométrico? ¿Cómo mostrar la calidad de la luz —o las calidades de la forma— en un plano a escala 1 : 1000? ¿Cómo mostrar los flujos y reflujos, las variaciones estacionales o los cambios que se producen en el tiempo?

Las Vegas como «pattern» de actividades

Una ciudad es un tejido de actividades que forman un *pattern* sobre el terreno. El Strip de Las Vegas no es un caótico desparramarse de los edificios sino un conjunto de actividades cuya configuración, como en otras ciudades, depende de la tecnología del movimiento y la comunicación y del valor económico del suelo. Lo llamamos «ramificación» (*sprawl*) porque es un nuevo *pattern* o configuración que aún no hemos entendido. Aquí nos hemos fijado como diseñadores el objetivo de llegar a entender esa configuración nueva.

Y la cuestión es: ¿cómo pueden los tradicionales métodos urbanísticos de representación de los *patterns* de actividades (planos de transporte y uso del suelo) adaptarse a una ciudad como Las Vegas? ¿Cómo pueden ser útiles en cuanto fuente de inspiración y herramientas de diseño para los urbanistas? ¿Qué otros métodos hay para llegar a una comprensión de la ciudad como sistema de actividades?

Buscando la respuesta experimentaremos con diferentes técnicas para representar lo siguiente:

1. Las Vegas y el Strip como fenómenos en la economía del espacio, a nivel nacional y local.
2. El uso del suelo y la intensidad de uso en la región en general y en el Strip en particular.
3. Las vinculaciones entre actividades en y alrededor del Strip.
4. Los sistemas de movimiento y parada para automóviles, pasos, peatones, trenes y aviones en la región; y para peatones, tránsito y automóviles en el Strip.
5. Volumen y flujo de los diferentes tipos de tráfico en los diferentes intervalos de tiempo.

6. Relación entre actividades y movimientos a diferentes escalas, a lo largo del Strip.
7. El Strip como sistema de ocio, como paseo.

Estos estudios nos darán una amplia interpretación de las razones por las cuales las cosas están donde están en Las Vegas.

La Calle Mayor y el Strip

En Fremont Street los casinos forman parte de la acera (figs. 31-33). En el Strip, el espacio público atraviesa perpendicularmente los casinos y penetra en los patios que hay al otro lado, donde la relación entre el espacio público y abierto y las suites privadas se establece mediada por un conjunto de artificios sensoriales. Incluso los aparcamientos, que en otras ciudades tienen aproximadamente el mismo significado público que el pasillo del cuarto de baño (es decir, *son* públicos, pero apenas si los percibimos), están aquí ritualizados y cumplen una función ceremonial. La relación entre espacio público, espacio público-privado y espacio privado es tan compleja y fascinante como en la Roma de la Contrarreforma (figs. 23, 24, 42, 43, 52, 54).

Sistema y orden en el Strip: "Fenómenos gemelos"

Aldo van Eyck llama «fenómenos gemelos» a lo que para otros serían parejas de contrarios —interior y exterior, público y privado, único y general— porque estos pares están inseparablemente entrelazados a cualquier nivel de la ciudad.

En Las Vegas, las diferencias entre los exteriores ardientes y los interiores frescos y oscuros es extraordinariamente fuerte; sin embargo, a esto se suma el «exterior» domesticado dentro del patio y la iluminación de las salas del casino que parece imitar el cielo de noche. El día es negado dentro de los casinos, y la noche es negada en el Strip. Contradictoriamente, los anuncios son para el día y la noche.

Los casinos alardean de ser únicos, pero detrás hay un espacio de moteles sistematizado y generalizado. Al lado, las estaciones de gasolina utilizan los diseños estandarizados a escala nacional pero con unas alturas únicas. La iluminación de la calle y los anuncios de la carretera son rígidamente sistemáticos en contraste con los rótulos de la persuasión que gritan su cacofonía gangosa pero ocultan su ordenación estricta (figs. 35 y 36). Algunos establecimientos del Strip, como los casinos y las capillas nupciales, son generadores, pero otros, como los moteles y las estaciones de gasolina, se benefician del mercado generado.

La arquitectura del Strip: Recopilación de inventarios de diseños (figs. 42-49)

Para hallar el sistema subyacente a la ostentación ideamos inventarios de partes del edificio —suelos, muros, conducciones de gas, aparcamientos, plantas, alzados (frontal, posterior y lateral)— para diferentes tipos de edificios y partes de calles. Estas partes se pueden montar luego en forma de gráfico bidimensional para cada tipo de edificios, con los edificios en el eje de abcisas y los elementos de edificio en el eje de ordenadas. Si leemos en horizontal tenemos un edificio; si leemos en vertical, todos los alzados de ese tipo de edificio que hay en el Strip; y si lo hacemos diagonalmente, un edificio prototípico (figs. 42 y 43).

Estaciones de gasolina (fig. 47)

Cliente: el departamento inmobiliario de la compañía petrolífera. Se ocupa de la adquisición de solares, la construcción y coordinación, la financiación, etc.

Lugar: viene determinado por la intensidad de tráfico, el precio del suelo y la competencia. En general la fachada determina el coste y suele tener unas dimensiones medias de 150 pies (45,72 metros).

Edificio: dos o tres naves de servicio que dan a la fachada; las oficinas, el almacén; servicios para el cliente: «centro de viajes», máquinas expendedoras, habitaciones para descansar, etc.

Estilo: presiones por parte de los responsables del embellecimiento y de los consejos locales de urbanismo; caja «moderna» de Mobil, «rancho» de Shell y el «colonial» universal (qué es igual a las casas suburbanas, salvo que no tiene surtidores delante); uso de materiales de tipo residencial, madera, ladrillo, piedra; tendencia a la forma estandarizada cuando el edificio se convierte en un anuncio.

Anuncios: tres órdenes de magnitud: anuncio para grandes distancias (escala de autopista); anuncio para distancias medias (caminos secundarios); el edificio o la marquesina-anuncio para distancias cortas.

Iluminación: la estación Says es abierta; iluminación intensa en la entrada, la salida y los surtidores. Las compañías petrolíferas quieren que las fuentes de luz estén visibles y causen el máximo impacto, ¡por lo que se resisten a la iluminación indirecta; grandes problemas con los insectos y las comisiones de urbanismo.

Areas de servicios: surtidores y escaparates de venta; la marquesina protege del sol y del mal tiempo y actúa como anuncio (círculo de Mobil o V alta de Phillips). Ha de ser plenamente visible desde las naves de servicio de la estación, porque la mayoría están atendidas sólo por uno o dos hombres. Deben dejar sitio suficiente para las maniobras a fin de evitar colisiones con los surtidores y equipos.

«Para el ciudadano medio hay algunos tests sencillos que

le dirán cuándo hemos pasado del sortilegio a la actuación práctica sobre el entorno. Uno de ellos será la restricción del uso del automóvil en las grandes ciudades. Otro cuando los anuncios, la peor y más inútil excrecencia de la civilización industrial, sean eliminados de las autopistas... Mi test personal, que quizá merezca la pena probar, se refiere a la estación de gasolina. Es la más repugnante obra de arquitectura de los últimos 2000 años. Hay muchas más de las necesarias. Suelen estar sucias. Sus mercancías están horriblemente empaquetadas y chabacanamente dispuestas. Son incontrolablemente adictas a grandes cuerdas de banderolas raídas. Su protección crea ominosas coaliciones de grandes y pequeños hombres de negocios. Las estaciones deberían excluirse por completo de la mayor parte de nuestras calles y carreteras. Y donde se permitieran, habrían de reducirse en número y estar sometidas a ciertas exigencias referentes a su arquitectura, su aspecto y su discreción. Cuando nos metamos con eso (y con todo el comercio de carretera), pensaré que estamos hablando en serio» (John Kenneth Galbraith).[2]

Moteles (fig. 48)

Lugar: viene determinado por el tráfico, los accesos a las autopistas, los costes de fachada y la fácil visibilidad; oficinas y restaurante lo más cerca posible de la carretera; salas de reunión (para atraer a los hombres de negocios); dormitorios lejos de la carretera, contiguos al aparcamiento y agrupados en torno a una piscina, un patio, etc.

Edificios: oficinas y marquesinas con aparcamiento temporal; restaurante con aparcamiento; lugares para reuniones; dormitorios cerca del aparcamiento y conectados mediante paseos cubiertos con otras instalaciones; el tamaño normal de las habitaciones es de 4,25 metros de anchura por 8,25, 7,30 ó 6,40 metros de longitud. Entrada por un corredor de doble acceso, armario para el equipaje, aseo y estantería a un lado; vestidor con lavabo y cuarto de baño en el otro; luego dormitorio; gran ventanal corredero al patio, a una terraza o a la piscina; televisor frente a la cama; armario para equipajes, mesa y mostrador para televisor en un mueble continuo; generalmente, una o dos camas dobles con controles remotos en la cabecera.

Estilo: dentro se evita el aspecto de dormitorio (igual que en casa pero un poco más lujoso); fuera, los componentes básicos están estandarizados de modo que el edificio se convierta en anuncio, como el Howard Johnson y el Holyday Inn (Peter Hoyt).

La iluminación de Las Vegas

La luz diurna de Las Vegas, como la de Grecia, hace que los templos policromos se alcen orgullosos y netos en el desierto. Es

una cualidad difícil de captar en un film. Ninguna de las fotografías de la Acrópolis le hacen justicia y Las Vegas es más conocida por su iluminación nocturna que por su luz diurna.

La monumentalidad arquitectónica y el espacio grande y bajo: El Fontainebleau

«Para entrar en el comedor se suben tres escalones, se abren un par de puertas y se camina sobre una plataforma para luego bajar otros tres escalones. El comedor está, pues, exactamente al mismo nivel que el vestíbulo, pero cuando ascienden llegan a la plataforma... y antes de sentarse han pasado por el escenario como si formaran parte del reparto. Todo el mundo los ha mirado y ellos han mirado a todo el mundo» (Morris Lapidus).[3]

Los estilos de Las Vegas

Marroquí de Miami, estilo internacional Jet Set; arte moderno orgásmico de Hollywood, orgánico detrás; Yamasaki Bernini con orgiástico romano; morisco de Niemeyer; morisco Tudor (caballeros de Arabia); hawaiano Bauhaus.

«La gente busca ilusiones; no quiere las realidades del mundo. Y yo me pregunto: ¿dónde encuentro yo ese mundo de ilusión? ¿Dónde están formulados sus gustos? ¿Estudian en la escuela? ¿Van a los Museos? ¿Viajan por Europa? Sólo en un lugar: las películas. Van al cine. Al infierno todo lo demás» (Morris Lapidus).[4]

Los rótulos de Las Vegas (figs. 62-68)

Ha llegado el momento de que un estudioso escriba una tesis doctoral sobre los rótulos. El o ella necesitaría perspicacia literaria y artística, pues las mismas razones que llevan a hacer anuncios Pop Art (la necesidad de comunicar a gran velocidad el máximo de significado) llevan a redactarlos en literatura Pop. Por ejemplo, éste es un rótulo de Filadelfia:

O. R. Lumpkin. Bodybuilders. Fenders Straightened. Wrecks our specialty. We take the dent out of accident.

(O. R. Lumpkin. Carroceros. Guardabarros reforzados. Nuestra especialidad, los destrozos. Eliminamos abolladuras de accidentes.)

Estudiaremos y clasificaremos los rótulos de Las Vegas por su contenido y su forma, por su función (de noche y de día) y su emplazamiento, así como por su tamaño, color, estructura, método de construcción, e intentaremos comprender en qué consiste el «estilo Las Vegas» en anuncios y lo que podemos aprender de ellos sobre una arquitectura impura de formas y símbolos.

El análisis estilístico de los anuncios de Las Vegas revelaría la influencia de los grandes (los diseñadores de YESCO) sobre la arquitectura menor de las capillas nupciales y las saunas; compararía la imaginería publicitaria de carácter nacional y general de las estaciones de gasolina con la imaginería simbólica de carácter único y específico de los casinos; y rastrearía los esquemas de influencias hacia atrás y hacia adelante, entre artistas y fabricantes de rótulos. Trazaría paralelismos con la arquitectura histórica que realza la asociación del simbolismo, como el Romanticismo, el Eclecticismo, el Manierismo, y los aspectos iconográficos de la arquitectura gótica, y finalmente enlazaría todo esto con los estilos publicitarios de Las Vegas.

En el siglo XVII Rubens creó una «fábrica» de pintura en la que diferentes obreros se especializaban en ropajes, follajes o desnudos. En Las Vegas también hay una «fábrica» de anuncios: la Young Electric Sign Company. Y alguien debería hablar con su personal, y observar y documentarse en cada uno de los departamentos de la YESCO, para averiguar lo que guía a sus diseñadores y estudiar todo el proceso de diseño.

¿Existe un vocabulario privado entre los diseñadores de anuncios, semejante al de la arquitectura? ¿Cómo se resuelve en el diseño de anuncios la contradicción entre forma y función? Fotografíense cuidadosamente las maquetas de los anuncios.

¿Cómo utilizan realmente las personas en la carretera 91 las bandas centrales, los caminos de acceso a los casinos, los aparcamientos y los accesos peatonales? ¿Cómo reaccionan ante los anuncios?

Informe sobre cómo se acercan los conductores al hotel

1. La mayoría de los conductores toman la primera entrada disponible, en cuanto perciben los límites del lugar a donde desean ir.
2. La mayoría no tienen en cuenta el rótulo ni la disposición interna del aparcamiento tal como la determinó el diseñador. Obsérvese el anuncio del Circus Circus Casino.
3. El emplazamiento de los rótulos y de los demás accesorios del aparcamiento parecían ejercer muy poca influencia en el uso del lugar.
4. La línea *aparente* de la propiedad es un elemento de control sobre el modo de ver el aparcamiento.

5. Elementos visuales, como las fuentes del Caesars Palace y el Circus Circus, controlan a los conductores mucho más que cualquier otra señal direccional (John Kranz y Tony Zunino).

La inclusión y el orden difícil

«¡Sistemas modernos! ¡Sí, realmente! Aproximarse a todo de una manera estrictamente metódica y sin alejarse ni un pelo de los esquemas preconcebidos hasta que el sistema estrangule al genio y ahogue la *joie de vivre;* ése es el signo de nuestro tiempo» (Camillo Sitte).[5]

«Sin embargo, es estéril buscar algún elemento dramático clave, alguna piedra angular, que si se aclara, lo aclara todo. En una ciudad no hay, en verdad, ninguna piedra angular. La mezcolanza es esa piedra angular, y los apoyos mutuos son el orden» (Jane Jacobs).[6]

«La palabra clave es: Proporción. Y con independencia del significado que le atribuyamos (belleza, atractivo visual, buen gusto, o compatibilidad arquitectónica), la limitación del *tamaño* de los anuncios eléctricos no garantizan nada de eso. Las proporciones adecuadas —la relación de los elementos gráficos entre sí— son necesarias para el buen diseño, sea éste de ropas, de arte, de arquitectura o de un rótulo eléctrico. El factor determinante de las líneas maestras que influirán satisfactoriamente en la consecución de un aspecto atractivo es el tamaño relativo, y no el tamaño total» (California Electric Sign Association).[7]

¿Se debe exigir a una estación de servicio que armonice con los casinos (es decir, que se parezca a ellos)?

¿Cómo puede diferenciarse gráficamente una intención de diseño de un diseño posible entre los muchos que podrían nacer de un control del diseño?

Los sistemas de simulación urbana a base de video-computadores abren posibilidades de control a ensayar mediante la simulación de entornos. Utilizadas imaginativamente podrían dar lugar a controles más flexibles y eficientes.

Controles y embellecimiento

El Strip de Las Vegas «simplemente nació y creció», y quizá sus promotores construyeron fuera de los límites de la ciudad para escapar a los controles. Pero hoy existen los controles de edificación y urbanización normales, y un «comité de embellecimiento del Strip» (fig. 69). No hay precedentes de que las comisiones estéticas produzcan buena arquitectura.[8] (Haussmann no fue una comisión sino un sistema de control formado por un solo hombre. Su poder y los resultados a que llegó son dudosamente deseables hoy y,

desde luego, inalcanzables.) Las comisiones sólo producen mediocridades y un urbanismo mortecino. ¿Qué ocurrirá con el Strip cuando pongan sus manos sobre él los profesionales del buen gusto?

Control de rótulos

Las premisas básicas de los tres aspectos fundamentales son las siguientes:

Estética: «El entorno urbano como medio de comunicación... Los anuncios deben reforzar y aclarar esta comunicación.»

Industria de rótulos: «Los rótulos son buenos, son buenos para el negocio, que hace "un good for H'america too".»

Estatutos legales: «Si sólo quiere conseguir esos requisitos mínimos, podemos recaudar un impuesto para el municipio y ustedes, caballeros, pueden continuar con sus respuestas emisor - mensaje - receptor» (Charles Korn).

Imagen de Las Vegas: Inclusión y alusión en arquitectura (figs. 71, 72)

La imagen que emplea el diseñador debe ser algo muy evocador, algo que no limite por ser demasiado definido y concreto, sino que ayude al diseñador a concebir la ciudad en términos físicos. No bastan los rostros que ríen o lloran ni las personas ante las máquinas de juego. ¿Qué es una imagen de diseñador urbano, o un conjunto de imágenes, en el Strip y en los espacios grandes y bajos de los casinos? ¿Qué técnicas —cine, grafismo u otras— deberían usarse para representarlas?

En los siglos XVIII y XIX, una parte importante de la educación del arquitecto consistía en dibujar ruinas romanas. Si el arquitecto del siglo XVIII descubría su *gestalt* de diseño por medio del Grand Tour y un bloc de dibujo, nosotros como arquitectos del siglo XX tendremos que encontrar nuestro propio «bloc de dibujo» para Las Vegas.

Creemos que hemos de construir nuestra imagen visual de Las Vegas mediante un *collage* hecho a base de artefactos de Las Vegas de todo tipo y tamaño, desde los anuncios YESCO hasta el calendario diurno del Caesars Palace. Para construir este *collage* hemos de coleccionar imágenes, *slogans* verbales y objetos. Y no olvidar que, por diversas que sean las piezas, han de yuxtaponerse de un modo significativo, por ejemplo, como se hace con Roma y Las Vegas en este estudio. Documentar la piazza norteamericana en contraposición a la romana, y la Roma de Nolli en contraposición al Strip.

Notas

1. Donald Appleyard / Kevin Lynch / John R. Myer, *The View From the Road*, The M.I.T. Press, Cambridge (Mass.), 1964, p. 5.
2. John Kenneth Galbraith, «To My New Friends in the Affluent Society - Greetings», en *Life*, 27 de marzo de 1970, p. 20.
3. Morris Lapidus, citado en *Progressive Architecture*, setiembre de 1970, p. 122.
4. *Ibídem*, p. 120.
5. Camilo Sitte, *City Planning According to Artistic Principles*, traducido por George R. Collins y Christiane Crasemann Collins, Random House, Nueva York, 1965, p. 91; versión castellana: *Construcción de ciudades según principios artísticos*, seguido de G. y Ch. C. Collins, *Camilo Sitte y el nacimiento del urbanismo moderno*, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1979.
6. Jane Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities*, Vintage Books, Nueva York, 1961, p. 376; versión castellana: *Muerte y vida de las grandes ciudades*, Ediciones Península / Ediciones 62, S. A., Barcelona, 1973.
7. «Guideline Standards for On Premise Signs», preparado especialmente para la Community Planning Authorities, por California Electric Sign Association, Los Angeles (California), 1967, p. 14.
8. Véase Apéndice.

Parte II: La arquitectura de lo feo y lo ordinario, o el tinglado decorado

Algunas definiciones según el método comparativo

«No la premeditación innovadora sino la reverencia por el arquetipo.»

HERMAN MELVILLE

«Los nuevos comienzos incesantes llevan a la esterilidad.»

WALLACE STEVENS

«Me gustan las cosas aburridas.»

ANDY WARHOL

Iniciaremos la defensa de una orientación nueva, aunque antigua, en arquitectura utilizando algunas comparaciones quizás indiscretas para ilustrar aquello por lo que abogamos y aquello otro a que nos oponemos y, en último término, para justificar nuestra propia arquitectura. Cuando los arquitectos hablan o escriben, filosofan con el fin casi exclusivo de justificar su obra, y esta apología no va a ser muy diferente. Nuestra argumentación se basa en comparaciones, porque es simple hasta la banalidad. Necesitamos el contraste para apostillarla. Utilizaremos, con poca diplomacia, algunas obras de arquitectos muy conocidos hoy, como contraste y contexto.

Cargaremos el acento en la imagen —la imagen por encima del proceso o de la forma— al afirmar que la arquitectura depende, para su percepción y creación, de la experiencia pasada y la asociación emotiva, y que estos elementos simbólicos y representativos suelen entrar en contradicción con la forma, la estructura y el programa a los que van asociados en el mismo edificio. Estudiaremos las dos manifestaciones principales de esta contradicción:

1. Cuando los sistemas arquitectónicos de espacio, estructura y programa quedan ahogados y distorsionados por una forma simbólica global. Llamaremos *pato* a esta clase de edificio - que - se - convierte - en - escultura, en honor de «The Long Island Duckling» (El Patito de Long Island), *drive - in* en forma de pato que ilustra Peter Blake en su libro *God's Own Junkyard* (fig. 73).[1]

2. Cuando los sistemas de espacio y estructura están directamente al servicio del programa, y el ornamento se aplica con independencia de ellos. Llamaremos a este tipo el *tinglado decorado (decorated shed)* (fig. 74).

El pato es ese edificio especial que *es* un símbolo; el tinglado decorado es el refugio convencional que *aplica* símbolos (figs. 75 y 76). Afirmamos que ambas clases de arquitectura son válidas: Chartres es un pato (aunque también es un tinglado decorado) y el Palazzo Farnese es un tinglado decorado, pero consideramos que el pato rara vez es hoy relevante, aunque impregna toda la arquitectura moderna.

Describiremos cómo llegamos a la conclusión de que hoy la arquitectura comercial y orientada al automóvil, típica de la ramificación urbana, es una fuente de arquitectura cívica y residencial con significado tan viable como lo fue hace cuarenta años el vocabulario industrial de comienzos de siglo en cuanto fuente para una arquitectura moderna del espacio y la tecnología industriales. Demostraremos que la iconografía constituye, más que el espacio y las piazzas de la arquitectura histórica, el marco adecuado para el estudio de la asociación y el simbolismo en el arte comercial y en la arquitectura del Strip.

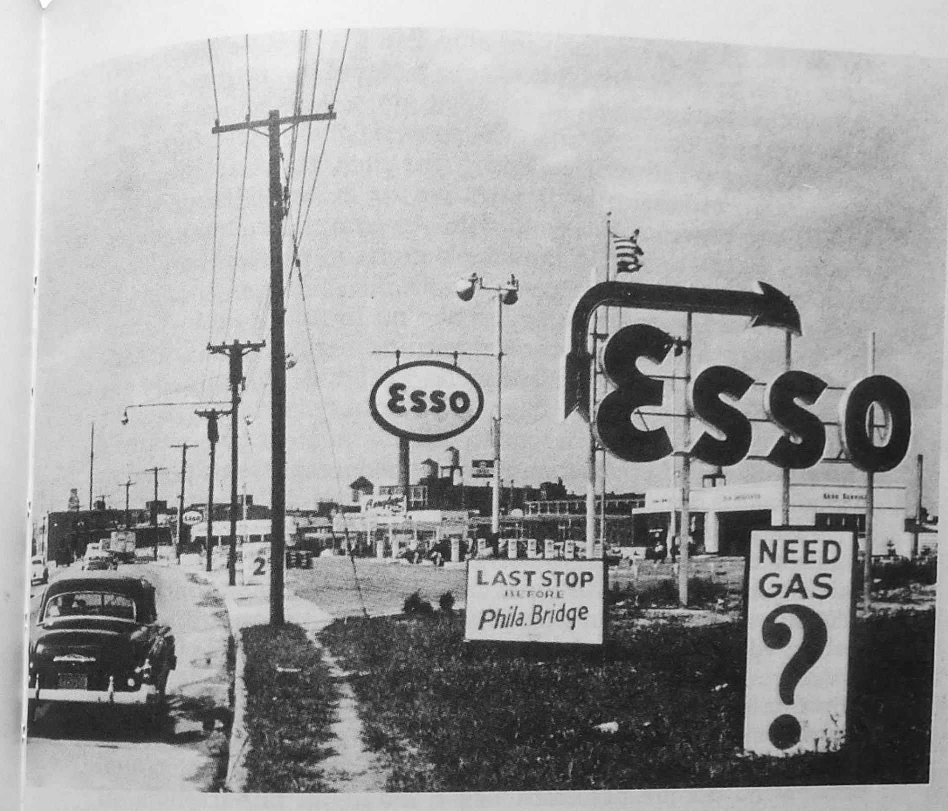
Por último abogaremos por el simbolismo de lo feo y lo ordinario en arquitectura y por la significación particular del tinglado decorado con un frente retórico y una trasera convencional: por la arquitectura como refugio con símbolos encima.

El pato y el tinglado decorado

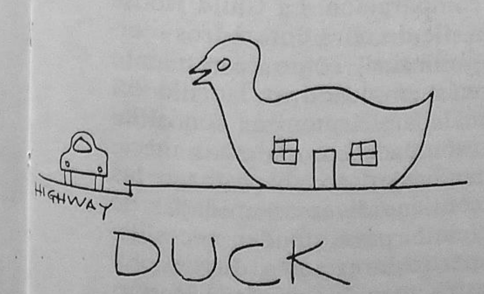
Reflexionemos sobre el tinglado decorado comparando Crawford Manor de Paul Rudolph con nuestra Guild House (en colaboración con Cope y Lippincott; figs. 77 y 78). Estos dos edificios son comparables por su uso, su tamaño y la fecha de construcción. Ambos son bloques altos de apartamentos para personas de edad avanzada y constan de unas 90 unidades, construidas a mediados de los años sesenta. Sus emplazamientos varían: la Guild House, aunque exenta, es una imitación de un *palazzo* de seis plantas, con estructuras y materiales análogos a los edificios circundantes y continúa, por su posición y su forma, la alineación del plano reticulado de Filadelfia en que se inserta. En cambio, Crawford Manor es inequívocamente una torre de



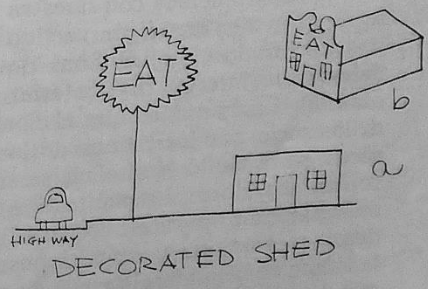
73. El «Patito de Long Island», de *God's Own Junkyard*



74. Escenario en carretera, de *God's Own Junkyard*



75. Pato



76. Tinglado decorado

gran altura, única por su espíritu moderno y a lo Ville Radieuse, a todo lo largo de ese limitado acceso a New Haven que es Oak Street Connector.

Pero lo que nosotros queremos señalar es el contraste entre las imágenes de esos edificios y sus sistemas constructivos. El sistema constructivo y el programa de la Guild House son corrientes y convencionales, y así lo parecen; el sistema constructivo y el programa de Crawford Manor son corrientes y convencionales, pero no lo parecen.

Aclaremos antes de seguir que no hemos elegido Crawford Manor para esta comparación porque sintamos una animadversión especial hacia ese edificio. En realidad, se trata de un buen edificio hecho por un buen arquitecto, y nos habría sido muy fácil elegir una versión mucho más clara de lo que estamos criticando. Pero lo escogimos porque puede representar mejor la arquitectura actual del *establishment* (es decir, representa a la gran mayoría de lo que vemos hoy en cualquier revista de arquitectura)). y en concreto porque se corresponde en aspectos básicos con la Guild House. En cambio, nuestra elección de la Guild House para esta comparación implica una desventaja, porque ese edificio tiene ya cinco años y algunas obras nuestras posteriores podrían transmitir con mayor viveza y más explícitamente nuestras ideas actuales. Por último, pedimos que no se nos critique por analizar una imagen: lo hacemos así sencillamente porque la imagen encaja a la perfección en nuestro discurso, y no porque deseemos negar interés o importancia al proceso, el programa y la estructura o a las cuestiones sociales de la arquitectura que puedan relacionarse con esos dos edificios. Como muchos otros arquitectos, nosotros empleamos probablemente el 90 % de nuestro tiempo de diseño en esos otros temas tan importantes y menos del 10 % restante en las cuestiones que estamos tratando ahora; pero tales temas no constituyen el objeto directo de este estudio.

Continuemos con nuestra comparación. La Guild House se construyó en hormigón vertido a pie de obra con muros - cortina perforados por ventanas de guillotina, como cerramiento del espacio interior. El material más empleado es ladrillo común, algo más oscuro que el normal para armonizar con el ladrillo sucio por los humos de la vecindad. Los sistemas mecánicos de la Guild House no se manifiestan en absoluto en las formas exteriores. La planta tipo contiene diversas unidades de apartamento, típicas de los años veinte, para atender necesidades, panorámicas y exposiciones particulares; esto distorsiona la trama de columnas (fig. 80). La estructura de Crawford Manor, obra hecha con hormigón vertido *in situ* y bloques de cemento

revestidos con un dibujo en estrías, es similar a una estructura convencional con muros de mampostería (fig. 79). Pero no lo parece. Da la impresión de ser tecnológicamente más avanzada y espacialmente más progresiva. Parece como si sus soportes fuesen fustes espaciales, que quizás albergan instalaciones mecánicas, y hechos de un material plástico continuo que recuerdan el *béton brut*, con las marcas estriadas de su heroico y violento proceso de construcción impresas en su forma. Articulan el flujo de espacios interiores y su pureza estructural no muestra en ningún punto la mácula de agujeros para ventanas ni queda distorsionada por excepciones en planta. Los vanos entre la estructura y los balcones «flotantes» y en voladizo «modulan» la luz interior (fig. 81).

Los elementos arquitectónicos suministradores de luz exterior son claramente ventanas en la Guild House. Recurrimos al convencional método de abrir ventanas en un edificio y bajo ningún concepto pensamos desde el principio en el problema de la modulación de la luz exterior, sino que comenzamos donde otros habían dejado la cuestión antes que nosotros. Las ventanas tienen un aire familiar; *parecen* y *son* ventanas, y en este sentido su uso es explícitamente simbólico. Pero como todas las imágenes simbólicas efectivas, están pensadas para que parezcan al mismo tiempo familiares y no familiares. Son el elemento convencional que se utiliza de un modo ligeramente anticonvencional. Como el tema del Pop Art, son elementos vulgares que dejan de serlo mediante la distorsión (ligera) de la forma, el cambio de escala (son mucho más grandes que las ventanas normales de guillotina) y el cambio de contexto (ventanas de guillotina en un edificio quizá de gran calidad, fig. 82).

Decoración del tinglado

La Guild House lleva puesto el ornamento; Crawford Manor, no (fig. 83). El ornamento de la Guild House es explícito. Refuerza y contradice la forma del edificio que adorna. Es simbólico en cierto grado. La banda continua de ladrillo vidriado en blanco que recorre en altura toda de la fachada en combinación con el plano del mismo material de la parte inferior, divide el edificio en tres plantas desiguales: basamento, planta principal y ático. Esto contradice la escala de las seis plantas reales e iguales a la que se superpone y sugiere las proporciones de un palacio del Renacimiento. El panel central blanco también realza el foco y la escala de la entrada. Extiende la planta baja hasta

el final del balcón de la segunda planta del mismo modo y por las mismas razones que la mayor escala y elaboración que suelen darse en torno a la puerta de un palacio renacentista o un pórtico gótico. La excepcional columna lisa en lo que de otro modo sería una superficie mural plana subraya el foco de la entrada, y el lujoso ladrillo vidriado y granítico destaca la amenidad allí, igual que los mármoles que los promotores aplican al nivel de la calle para hacer más rentables y elegantes las entradas de sus edificios de apartamentos. Al mismo tiempo, la posición de la columna en el centro de la entrada disminuye su importancia.

La ventana arqueada de la Guild House no es estructural. Al contrario que los elementos puramente ornamentales de este edificio, refleja una función interior del tinglado, la de las actividades comunes de la última planta. Pero la gran sala común es en sí misma una excepción dentro del sistema interior. En la fachada, un arco remata la banda central vertical de los vanos de las terrazas, cuya base es la entrada ornamental. Arco, terrazas y base unifican juntos la fachada y, como un orden colosal (o un frente clásico de tocadiscos tragaperras), mina las seis plantas para aumentar la escala y la monumentalidad de la fachada. A su vez, el orden gigantesco está rematado por una antena de televisión, florida, simétrica e inconexa, en aluminio anodizado en oro, que es a la vez la imitación de una escultura abstracta de Lippold y un símbolo para los ancianos. Una *madonna* de yeso policromado y brazos abiertos, colocada en esa misma posición, habría sido más imaginativa pero inadecuada para una institución cuáquera que rechaza todos los símbolos exteriores, al igual que Crawford Manor y las manifestaciones más ortodoxas de la arquitectura moderna, que rechazan el ornamento y la asociación en la percepción de las formas.

Asociaciones explícitas e implícitas

En Crawford Manor son inconcebibles los adornos a base de esculturas representativas encima de la cubierta, o la ventana de contorno estético o el ingenio o la retórica de cualquier clase. Tampoco encajarían allí aplicaciones de materiales caros sobre una columna o bandas blancas y revestimientos inspirados en composiciones renacentistas. Por ejemplo, los balcones volados de Crawford Manor están «estructuralmente integrados»; llevan parapetos del mismo material que la estructura general y carecen de todo ornamento. Los balcones de la

Guild House no son ejercicios estructurales y sus barandillas son adornos que recogen a una escala mayor los dibujos típicos del metal estampado (fig. 84).

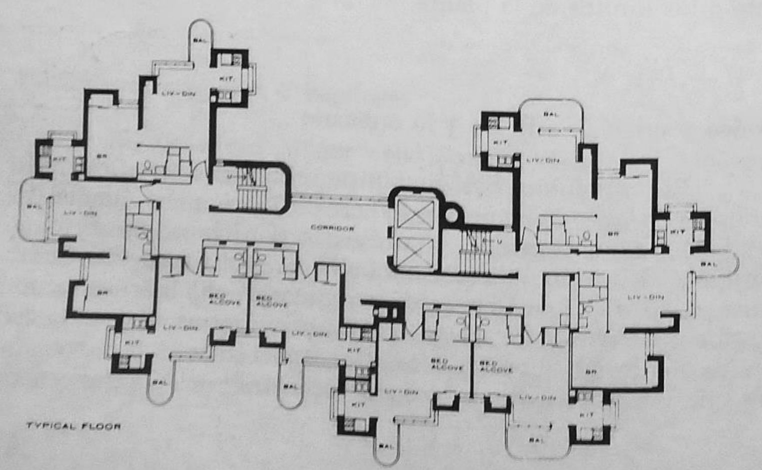
El simbolismo de la Guild House exige el ornamento y depende más o menos de asociaciones explícitas; parece lo que es y no sólo a causa de lo que es, sino también por lo que nos recuerda. Pero los elementos arquitectónicos de Crawford Manor abundan en asociaciones de otro tipo menos explícito. Implícito en las puras formas arquitectónicas de Crawford Manor hay un simbolismo diferente al del ornamento *appliquè* de la Guild House, con sus asociaciones explícitas, casi heráldicas. Leemos el simbolismo implícito de Crawford Manor en la fisonomía sin decoración del edificio, y lo hacemos a través de asociaciones y de nuestra experiencia pasada; nos proporciona estratos de significado que van más allá de los mensajes «abstractos y expresionistas» que se derivan de las características fisionómicas inherentes a las formas, de su tamaño, textura, color, etc. Estos significados nacen de nuestro conocimiento de la tecnología, de la obra y los escritos de los hacedores modernos de formas, del vocabulario de la arquitectura industrial y de otras fuentes. Por ejemplo, los fustes verticales de Crawford Manor connotan pilares estructurales (y no son estructurales), hechos con «hormigón armado» rusticado (y está hecho con juntas de mortero), que albergan espacios auxiliares y sistemas mecánicos (en realidad son cocinas), que terminan en las siluetas de sistemas exhaustos (adecuados para laboratorios industriales), que articulan vanos moduladores de luz (en lugar de ventanas enmarcadas), que articulan espacios fluidos (limitados a apartamentos pero aumentados por ubicuos balcones que sugieren por sí mismos viviendas), y que articulan funciones del programa que sobresalen sensorialmente (o de modo expresionista) respecto a los límites de la planta.

Heroico y original, o lo feo y lo ordinario

El contenido del simbolismo implícito de Crawford Manor es lo que denominamos «heroico y original». Aunque la sustancia es convencional y ordinaria, la imagen es heroica y original. El contenido del simbolismo explícito de la Guild House es lo que llamamos «feo y ordinario». El ladrillo tecnológicamente retrógrado, las ventanas de guillotina y al viejo estilo, los materiales bonitos alrededor de la entrada y la fea antena que no se molesta en esconderse detrás del parapeto a la



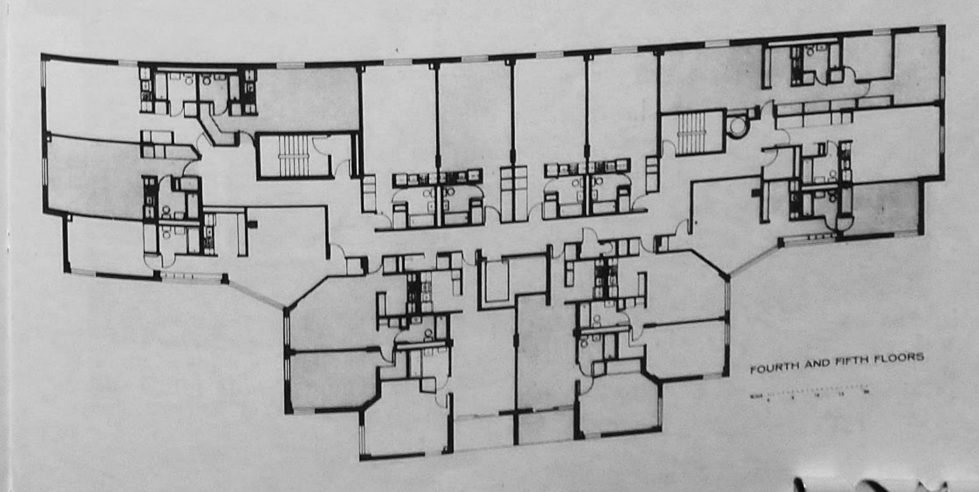
77. Paul Rudolph, Crawford Manor (New Haven, 1962-1966)



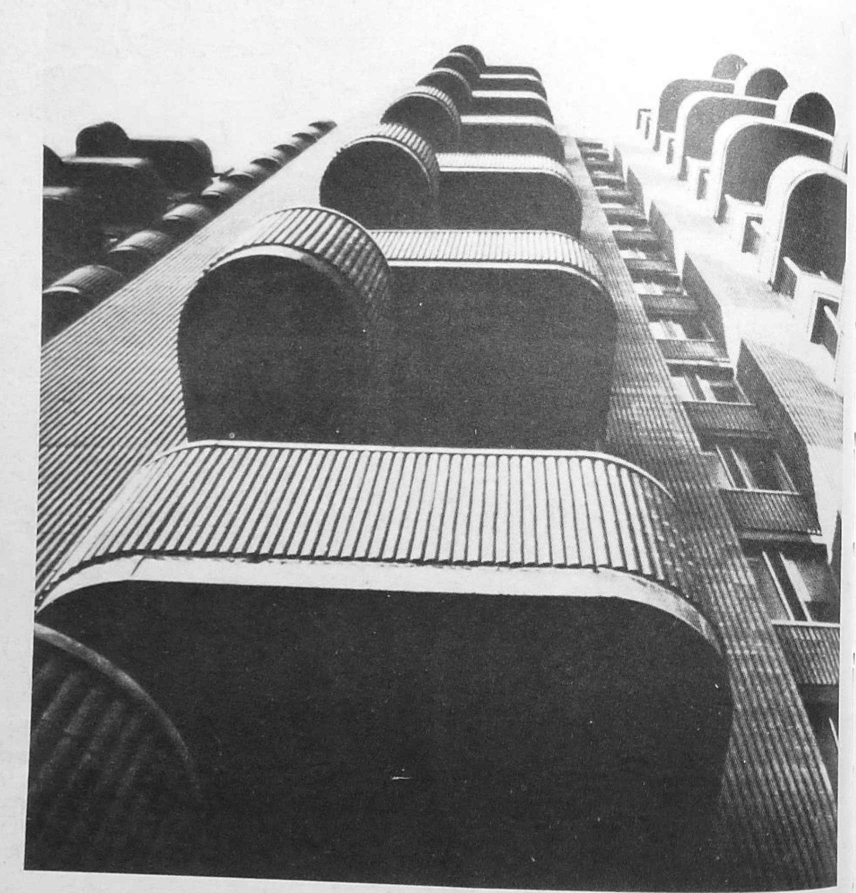
79. Crawford Manor, planta tipo



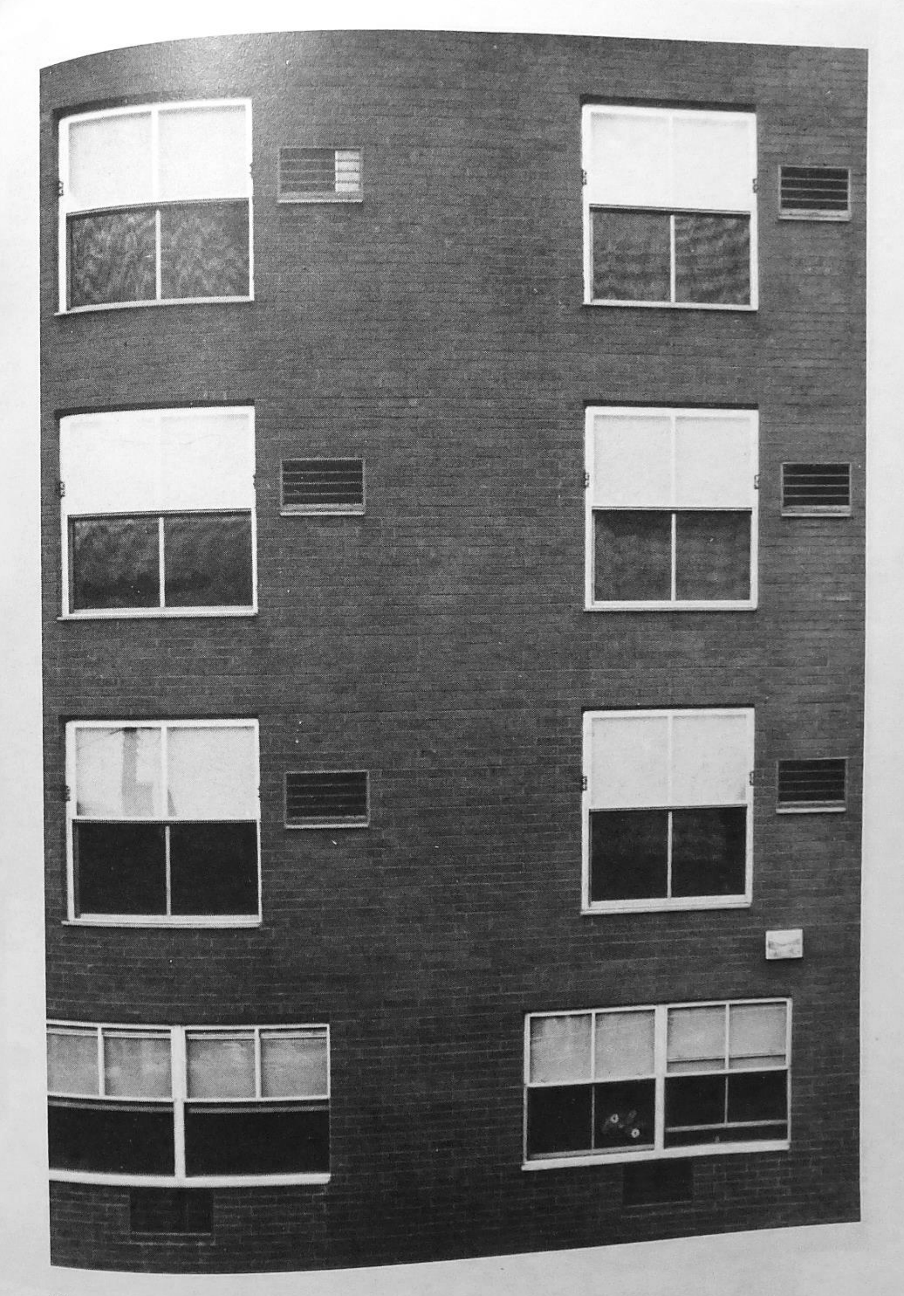
78. Venturi y Rauch, Cope y Lippincott, Associados, Guild House, Viviendas de los Amigos de los Ancianos, Filadelfia (1960-1963)



80. Guild House, planta tipo



81. Crawford Manor, detalle



82. Guild House, ventanas

83. Guild House, panel central



84. Guild House, balcón



85. Guild House, detalle de ventana



86. Guild House, rótulo

manera aceptada, son todos rasgos netamente convencionales por su imagen y por su sustancia o, mejor, feos y ordinarios. (Las inevitables flores de plástico en las ventanas de esos hogares son, en cambio, *bonitas* y ordinarias; y no hacen que esta arquitectura parezca ridícula como en nuestra opinión ocurriría de estar en las ventanas heroicas y originales de Crawford Manor, fig. 85).

Pero en la Guild House el simbolismo de lo ordinario no queda aquí. Las pretensiones de «orden colosal» de su fachada, la composición simétrica, como palaciega, con sus tres plantas monumentales (y sus seis plantas reales), rematadas por una escultura —o una casi escultura— sugieren algo de lo heroico y original. Es cierto que en este caso la fachada heroica y original resulta algo irónica, pero es precisamente esa yuxtaposición de símbolos contrastantes —la aplicación de un orden de símbolos sobre otro— lo que da lugar, para nosotros, al tinglado decorado. A eso se debe que la Guild House sea un tinglado decorado de arquitecto, y no una arquitectura sin arquitecto.

El tipo más puro de tinglado decorado se obtendría colocando sobre un refugio hecho con un sistema constructivo convencional y que se correspondiera estrechamente con los requerimientos espaciales, estructurales y programáticos de la arquitectura, una decoración contrastante y, según las circunstancias, hasta contradictoria. En la Guild House, los elementos simbólico-ornamentales se aplican de un modo más o menos literal: los planos y bandas de ladrillo blanco son *appliqué;* la fachada a la calle nos habla de separación del cuerpo del tinglado a través de esas ranuras que hay en la parte superior de las esquinas (este rasgo implica también continuidad y, por tanto, unidad con la alineación de las fachadas de los otros edificios de la calle, más antiguos y no exentos). Y ocurre que el simbolismo de la decoración es feo y ordinario, con una pincelada de irónico carácter heroico y original, y que el tinglado es francamente feo y ordinario, aunque también es simbólico en sus ladrillos y ventanas. Si bien existen amplios precedentes históricos del tinglado decorado, la actual arquitectura comercial de carretera —el *stand* de 10 000 $ con un anuncio de 100 000 $— fue el prototipo inmediato de nuestro tinglado decorado. El rótulo de la Guild House es la manifestación más pura del tinglado decorado y el rasgo que contrasta más agudamente con Crawford Manor.

Ornamento: Signos y símbolos, denotación y connotación, heráldica y fisionomía, significado y expresión

Un rótulo en un edificio comporta un significado denotativo en el mensaje explícito de sus letras y palabras. Contrasta con la expresión connotativa de los demás elementos, más arquitectónicos, del edificio. Un rótulo grande, como el que campea a la entrada de la Guild House, lo bastante grande para que lo vean desde los coches que pasan por Spring Garden Street, es particularmente feo y ordinario en sus asociaciones comerciales explícitas (fig. 86). Es muy significativo que el rótulo de Crawford Manor sea modesto, de buen gusto y no comercial. Es demasiado pequeño para que se vea desde los coches que pasan a gran velocidad por Oak Street Connector. Pero los rótulos como símbolos explícitos, especialmente los rótulos grandes y de aspecto comercial, son anatema para la arquitectura del tipo de Crawford Manor. Su identificación no llega a través de una comunicación explícita y denotativa, de la literal expresión «estoy en la Guild House», sino mediante la connotación implícita en la fisionomía de su pura forma arquitectónica, que está pensada para expresar en cierto modo una vivienda de ancianos.

Hemos tomado estas sencillas distinciones literarias entre significado «denotativo» y «connotativo» para aplicarlas al elemento heráldico y fisionómico en arquitectura. El rótulo que dice GUILD HOUSE *denota* un significado con sus palabras; como tal, es el elemento heráldico por excelencia. Sin embargo, el carácter de su grafismo *connota* dignidad institucional, mientras que el tamaño de las letras *connota* contradictoriamente un carácter comercial. La posición del rótulo quizá *connota* también una entrada. El ladrillo vidriado en blanco *denota* decoración como aplicación específica y rica sobre un ladrillo rojo normal. Mediante la situación de las áreas y bandas blancas de la fachada hemos intentado sugerir *connotativamente* niveles de plantas asociadas a palacios y, con ello, una escala y una monumentalidad palaciega. Las ventanas de guillotina *denotan* su función, pero su agrupamiento *connota* domesticidad y significados ordinarios.

La denotación indica un significado específico; la connotación sugiere significados generales. El mismo elemento puede tener significados denotativos y connotativos, que además pueden ser mutuamente contradictorios. En general, el grado en que un elemento tiene significado denotativo depende de sus características heráldicas; y el grado en que es connotativo depende de sus cualidades fisionómicas. La arquitectura moderna

—y buen ejemplo de ella es Crawford Manor— ha procurado evitar lo heráldico y lo denotativo en la arquitectura y exagerar lo fisionómico y connotativo. La arquitectura moderna utiliza el ornamento expresivo y elude el ornamento simbólico explícito.

En resumen, hemos analizado la Guild House y Crawford Manor desde el punto de vista del contenido de la imagen y del método empleado para lograr esa imagen. De acuerdo con esto, en la tabla I se establece un catálogo comparativo de ambos edificios.

¿Es interesante la arquitectura aburrida?

Pese a toda su vulgaridad, ¿es aburrida la Guild House? Pese a sus espectaculares balcones, ¿es interesante Crawford Manor? ¿No será quizás al contrario? Nuestra crítica a Crawford Manor y a los edificios en línea con éste no es normal, no tiene nada que ver con esa pretendida honestidad en la arquitectura ni con una posible falta de correspondencia entre sustancia e imagen *per se*; Crawford Manor *es* fea y ordinaria, aunque *parezca* heroica y original. Criticamos Crawford Manor no por su «deshonestidad», sino por su irrelevancia hoy. Vamos a intentar demostrar que Crawford Manor y la arquitectura que representa se ha empobrecido, tanto en lo que se refiere al método como al contenido de sus imágenes, por rechazar el ornamento denotativo y la rica tradición iconográfica de la arquitectura histórica y por ignorar —o mejor utilizar sin saberlo— la expresión connotativa que en su caso sustituye a la decoración. Al erradicar el eclecticismo la arquitectura moderna ahogó el simbolismo En su lugar promovió el expresionismo, concentrándose en la expresión de los elementos arquitectónicos mismos, en la expresión de la estructura y la función. Mediante la imagen del edificio, proponía objetivos sociales e industriales de naturaleza reformista - progresiva que rara vez pudo alcanzar en la realidad. Al limitarse a unas articulaciones estridentes de los elementos arquitectónicos puros del espacio, la estructura y el programa, la expresión de la arquitectura moderna se ha convertido en un expresionismo seco, vacío, aburrido y, en último término, irresponsable. Irónicamente, la arquitectura moderna de hoy, al rechazar el simbolismo explícito y el ornamento frívolo, ha hecho que todo el edificio degenere en un gran ornamento. Al sustituir la decoración por la «articulación» se ha convertido en un pato.

Tabla I. — *Comparación de la Guild House y Crawford Manor*

Guild House	*Crawford Manor*
Arquitectura de significado	Arquitectura de expresión
Simbolismo explícito «denotativo»	Simbolismo implícito «connotativo»
Ornamento simbólico	Ornamento expresivo
Ornamento aplicado	Expresionismo integral
Medios mixtos	Arquitectura pura
Decoración mediante elementos superficiales	Decoración rechazada en favor de la articulación de elementos integrales
Simbolismo	Abstracción
Arte representativo	«Expresionismo abstracto»
Arquitectura evocadora	Arquitectura innovadora
Mensajes sociales	Contenido arquitectónico
Propaganda	Articulación arquitectónica
Arte alto y bajo	Arte alto
Evolucionista con empleo de precedentes históricos	Revolucionaria, progresiva, antitradicional
Convencional	Creativa, única y original
Viejas palabras con nuevos significados	Nuevas palabras
Ordinaria	Extraordinaria
Pragmática	Heroica
Bonita en fachada	Bonita (o al menos unificada) en todas sus caras
Incoherente	Coherente
Tecnología tradicional	Tecnología avanzada
Tendencia a la ramificación urbana	Tendencia a la megaestructura
Parte del sistema de valores del cliente	Intenta elevar el sistema de valores del cliente y/o referirse al Arte y la Metafísica
Parece barata	Parece cara
«Aburrida»	«Interesante»



Precedentes históricos y otros: Hacia una vieja arquitectura

El simbolismo histórico y la arquitectura moderna

Las formas de la arquitectura moderna han sido creadas por los arquitectos y analizadas por los críticos básicamente desde el punto de vista de sus cualidades perceptivas y a expensas de sus significados simbólicos, derivados de la asociación. Los modernos cuando reconocen el sistema simbólico que impregna nuestro entorno suelen referirse a la degradación de nuestros símbolos. Aunque muy olvidados por los arquitectos modernos, los precedentes históricos del simbolismo en la arquitectura existen y las complejidades de la iconografía han seguido siendo una parte importante de la disciplina llamada historia del arte. Los primeros arquitectos modernos desdeñaban la recolección en arquitectura, así como cualquier historicismo que minimizase el carácter revolucionario, y no evolucionista, de su arquitectura, basada casi exclusivamente en la tecnología. La segunda generación de arquitectos modernos reconocían solamente los «hechos constituyentes» de la historia, tal como los estableció Sigfried Giedion,[2] quien abstrajo el edificio histórico y su *piazza* reduciéndolo a forma y espacio puros a la luz La preocupación de estos arquitectos por el espacio como *la* cualidad arquitectónica les llevó a leer los edificios como formas, las *piazzas* como espacios y los grafismos y la escultura como colores, texturas y escalas. El conjunto se convirtió en una expresión abstracta de la arquitectura en la década del expresionismo abstracto en pintura Las formas iconográficas y los atavíos de la arquitectura medieval y renacentista se redujeron a una textura policromática al servicio del espacio; las complejidades simbólicas y las contradicciones de la arquitectura manierista se apreciaron sólo como complejidades y contradicciones formales; gustaba la arquitectura neoclásica, pero no por su uso romántico de la asociación, sino por su sencillez formal. Los arquitectos elogiaban las *traseras* de las estaciones ferroviarias del siglo XIX —literalmente, los tinglados— y toleraban las fachadas como aberraciones irrelevantes, aunque divertidas, del eclecticismo histórico. No reconocieron los sistemas simbólicos desarrollados por los artistas comerciales de Madison Avenue, que constituyen el ambiente simbólico de la ramificación urbana.

En los años cincuenta y sesenta, estos «expresionistas abstractos» de la arquitectura moderna reconocieron una dimensión del complejo ciudad-*piazza*: su «escala peatonal» y la «vida urbana» generada por su arquitectura. Esta visión del urbanismo medieval estimuló las fantasías megaestructurales (¿o megaescultóricas?) —en este contexto, ciudades medievales con aderezos tecnológicos— y reforzó el prejuicio antiautomóvil del arquitecto moderno. Pero la competencia de rótulos y símbolos en la ciudad medieval, en los diversos niveles de percepción y significado tanto en el edificio como en la *piazza*, se perdían en este arquitecto que sólo sabía ver espacios. Quizá los símbolos, además de ser extraños por su contenido, se desarrollaban a una escala y con un grado de complejidad demasiado sutil para las impaciencias y las embotadas sensibilidades de nuestro tiempo. Tal vez esto explique la paradoja de que la vuelta a la iconografía por parte de los arquitectos de esta generación se produjese vía la sensibilidad de los artistas Pop de los primeros años sesenta, y vía el pato y el tinglado decorado de la Carretera 66: desde Roma a Las Vegas y vuelta de nuevo de Las Vegas a Roma.

La catedral como pato y tinglado

En términos iconográficos, la catedral es un tinglado decorado y un pato. La catedral metropolitana de Atenas, de estilo bizantino tardío, es absurda como obra de arquitectura (fig. 87). Está «fuera de escala»: su pequeño tamaño no se corresponde con la complejidad de su forma —es decir, en el caso de que la forma tenga que venir determinada primordialmente por la estructura— porque el espacio que encierra esa planta cuadrada puede ser cubierto sin los soportes interiores y sin esa complicada configuración de la cubierta a base de cúpula, tambor y bóveda. Sin embargo, no es absurda como pato, como planta en cruz griega, cupulada y estructuralmente derivada de

los grandes edificios que se levantaban en ciudades mayores, y que aquí se desarrolla simbólicamente para significar una catedral. Y este pato se decora con un *collage* de *objets trouvés* aplicados —bajorrelieves en la mampostería— de un contenido simbólico más o menos explícito.

La catedral de Amiens es una valla anunciadora con un edificio detrás (fig. 88). Se ha considerado que las catedrales góticas fallaban porque no conseguían una «unidad orgánica» entre frente y lateral. Pero esta disyunción es un reflejo natural de la contradicción inherente a un edificio complejo que, en la plaza de la catedral, presenta una pantalla relativamente bidimensional con fines propagandísticos y que, detrás, es un edificio de mampostería. Esto es la consecuencia de una contradicción entre imagen y función, tan frecuente en el tinglado decorado (el tinglado de atrás es también un pato porque su forma es la de una cruz).

Las fachadas de las grandes catedrales de la Ile de France son planos bidimensionales a la escala del conjunto; desarrollaron en las esquinas torres que la conectaban con la campiña circundante. Pero, consideradas en detalle, estas fachadas son edificios en sí mismas, que simulan una arquitectura del espacio en esos vigorosos relieves tridimensionales de sus esculturas. Los nichos para las estatuas constituyen otro nivel de arquitectura dentro de la arquitectura, como ha señalado sir John Summerson. Pero el impacto de la fachada se debe al significado enormemente complejo que deriva del simbolismo y las asociaciones explícitas de los edículos y sus estatuas, así como de sus posiciones y tamaño relativos dentro del orden jerárquico del reino de los cielos que se plasma en las fachadas. En esta orquestación de mensajes, apenas si tiene importancia la connotación, tal como la han aplicado los arquitectos modernos. De hecho, el contorno de la fachada enmascara la silueta de la nave central y las laterales que hay detrás, y las puertas y los rosetones son las manifestaciones más puras del complejo arquitectónico del interior.

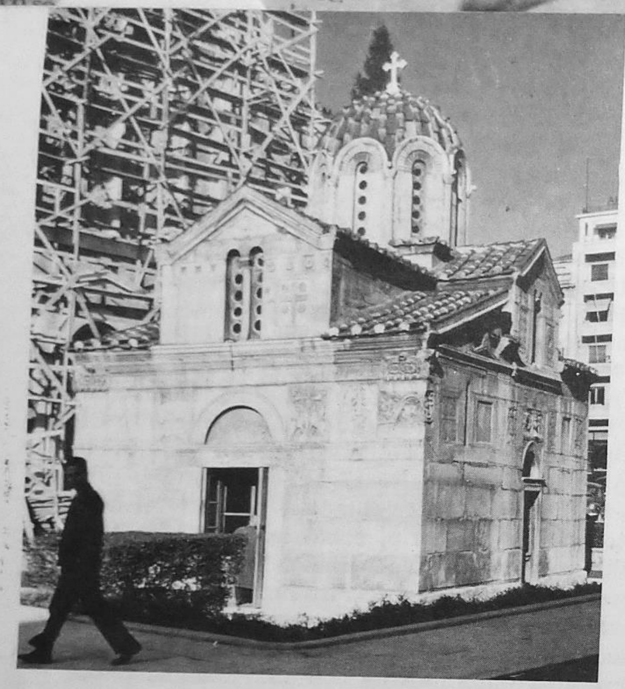
Evolución simbólica en Las Vegas

Del mismo modo que es posible seguir durante décadas la evolución arquitectónica de una típica catedral gótica a través de los cambios estilísticos y simbólicos, podemos seguir también la evolución similar —aunque poco frecuente en la

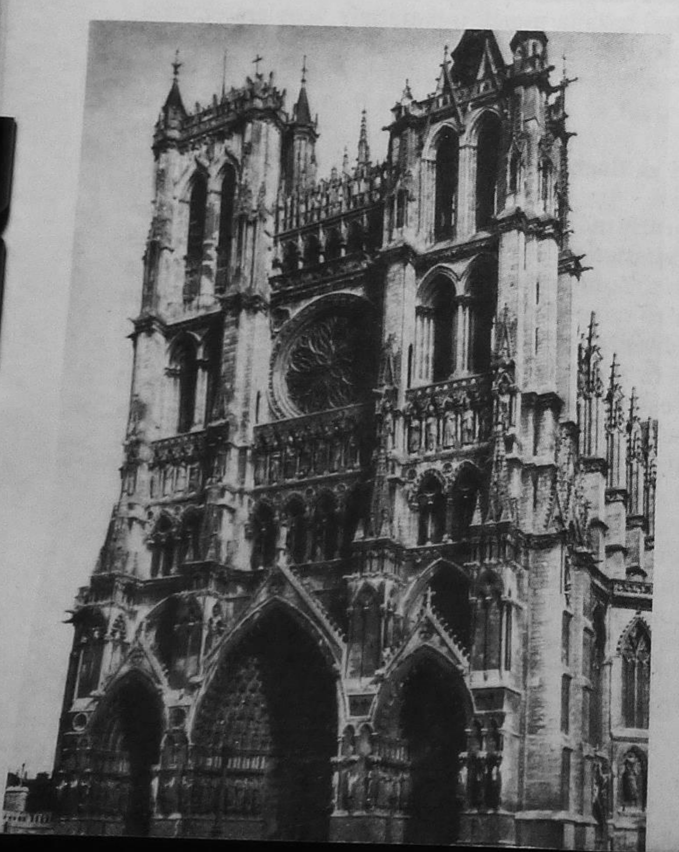
arquitectura contemporánea— de la arquitectura comercial de Las Vegas. No obstante, esta evolución se comprime en unos pocos años en el caso de Las Vegas, lo cual pone de manifiesto el tiempo más vivo de nuestra época y quizá también el carácter menos eterno del mensaje comercial frente al de la propaganda religiosa. En Las Vegas, la evolución se orienta sistemáticamente hacia un simbolismo más extenso y cuantioso. El casino Golden Nugget, en Fremont Street, era un ortodoxo tinglado decorado con grandes rótulos en los años cincuenta un ejemplo típico de lo feo y lo ordinario en el ambiente comercial de la calle mayor (fig. 89). Sin embargo, en los años sesenta era un puro anuncio; apenas si se veía algo del edificio (fig. 90). El carácter del «electrografismo» se hizo más estridente para mantenerse a la altura de la escala más vasta y el contexto más distractivo de la nueva década y poder competir con sus vecinos. Los anuncios autoestables del Strip, como las torres de San Gimignano, también aumentaron de tamaño. Se desarrollaron bien como sustituciones secuenciales (Flamingo, Desert Inn y Tropicana), bien mediante ampliaciones en el mismo lugar como en el Caesars Palace, donde una fachada de templo, autoestable y con frontón, se amplió lateralmente con una columna rematada por una estatua, hazaña nunca intentada y problema nunca resuelto en toda la evolución de la arquitectura clásica (fig. 91).

El Renacimiento y el tinglado decorado

La iconografía de la arquitectura renacentista tiene un carácter propagandístico menos claro que la arquitectura medieval o la del Strip, aunque su ornamento, basado literalmente en el vocabulario romano y clásico, sería un instrumento para el resurgir de la civilización clásica. Sin embargo, como la mayor parte de este ornamento representa a la estructura, es un símbolo de esa estructura, resulta menos independiente del tinglado al que se aplica que el ornamento de la arquitectura medieval y del Strip (fig. 92). La imagen de la estructura y el espacio, más que contradecir la sustancia de la estructura y el espacio, la refuerza. Las pilastras representan sostenes modulares sobre la superficie del muro; los sillares de esquina representan el refuerzo de los extremos del muro; las molduras verticales, una protección en los bordes del muro; el almohadillado, un soporte en la base del muro; las cornisas de los aleros, una protección de la lluvia para el muro; las molduras horizontales, las sucesivas etapas en el retranqueo del muro; y la combina-



87. Catedral metropolitana, Atenas



88. Catedral de Amiens, fachada occidental

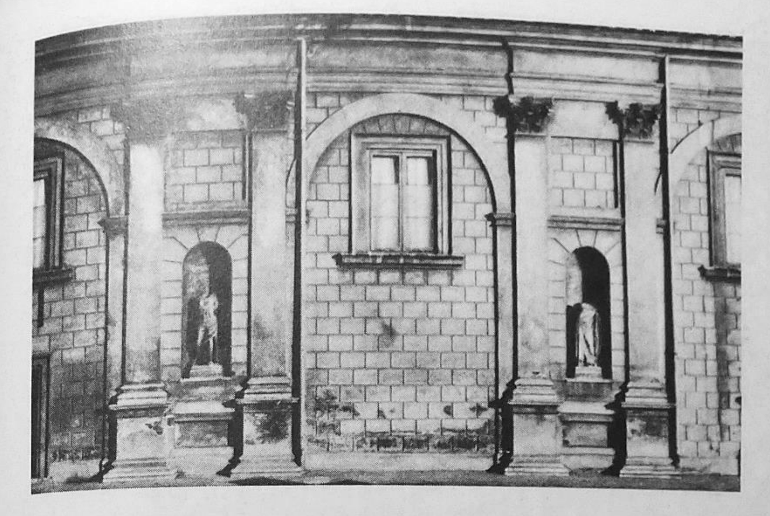


89. Golden Nugget, Las Vegas, antes de 1964

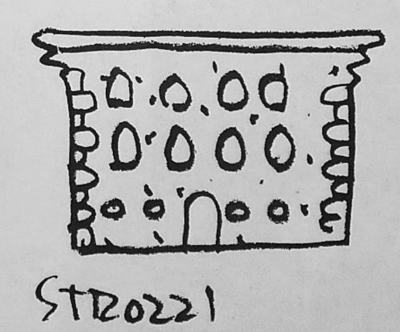


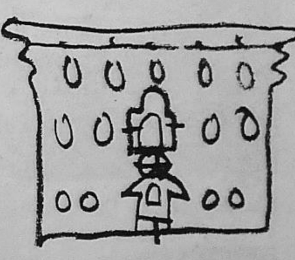
90. Golden Nugget, Las Vegas, después de 1964

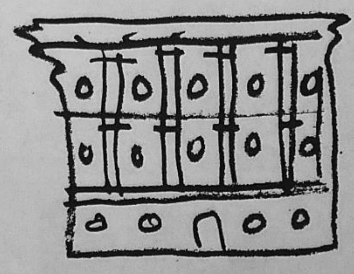
91. Caesars Palace, rótulo ampliado

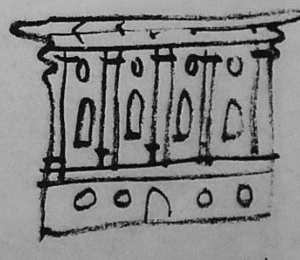


92. Patio de Belvedere, Vaticano









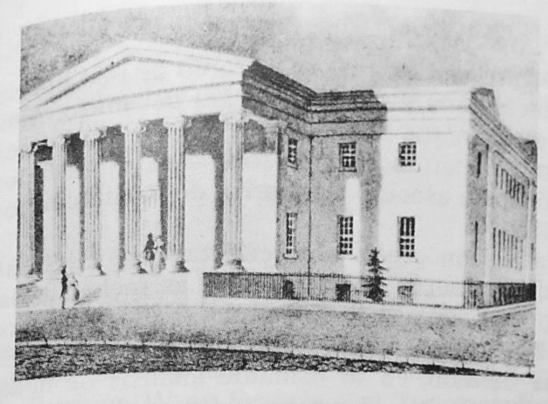
93 y 94. Fachadas de palacios



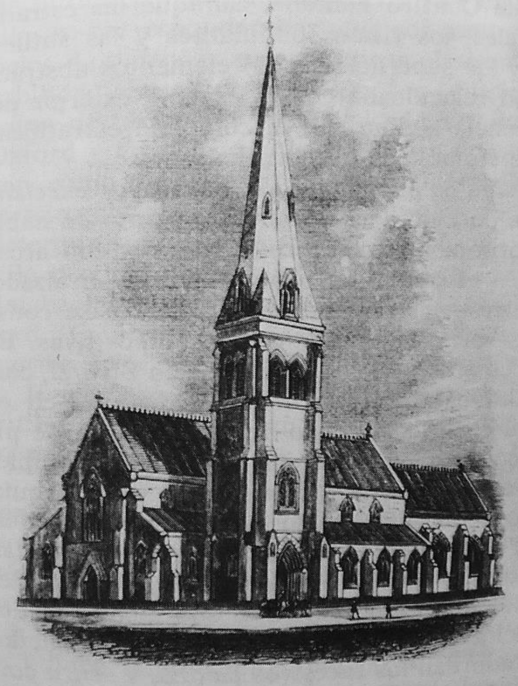
95. Almacenes Carson, Pirie, Scott, Chicago



96. Autoalbergue y restaurante de Howard Johnson, Charlottesville (Virginia)



97. Banco ecléctico



98. Iglesia ecléctica



99. Puesto de hamburguesas, Dallas (Tejas)

ción de varios ornamentos de este tipo en el cerco de una puerta simboliza la importancia de la puerta en la cara del muro. Aunque algunos de estos elementos son también funcionales —por ejemplo, los aleros lo son, pero no las pilastras— resultan todos explícitamente simbólicos y asocian las glorias de Roma con los refinamientos del edificio.

Pero no toda la iconografía renacentista es estructural. El *stemma* encima de la puerta es un rótulo. Las fachadas barrocas de Francesco Borromini, por ejemplo, tienen un rico simbolismo en sus bajorrelieves religiosos, dinásticos, etc. Es muy significativo que Giedion, en su brillante análisis de la fachada de San Carlo alle Quattro Fontane, califique las estratificaciones contrapuntuales, los ritmos ondulantes y las sutiles escalas de las formas y las superficies como elementos abstractos de una composición relacionada con el espacio exterior de la calle, pero sin referencia alguna con la compleja estratificación de los significados simbólicos que contiene.

El palacio italiano es el tinglado decorado *por excelencia.* Durante dos siglos, de Florencia a Roma, la planta de habitaciones *en suite* en torno a un *cortile* rectangular y con arcadas, con una entrada en el centro de una fachada y un alzado en tres plantas con entresuelos ocasionales, fue una base constante para las diversas variantes estilísticas y compositivas. El andamiaje arquitectónico era el mismo en el palacio Strozzi, con sus tres plantas de almohadillado en disminución, que en el palacio Rucellai con su cuasi entramado de tres órdenes de pilastras, o el Farnese con sus esquinas en sillería que complementan el foco de la crujía central ornamental y su jerarquía horizontal resultante, o el Odescalchi, con su monumental orden colosal que impone la imagen de una planta que domina a las demás (figs. 93, 94). La base de una evaluación significativa del desarrollo de la arquitectura civil italiana desde mediados del siglo XV a mediados del XVII está en la decoración del tinglado. Ornamentos similares adornan los sucesivos *palazzi,* y *senza cortili* comerciales. Los grandes almacenes Carson Pirie Scott muestran en la planta baja un revestimiento en hierro colado con dibujos biológicos en bajorrelieve y una compleja escala muy apropiada para alimentar el interés del cliente al nivel de su mirada, a lo que se opone abruptamente, en el vocabulario formal de los niveles más altos, el simbolismo feo y ordinario de un convencional desván (fig. 95). El tinglado convencional de un motel Howard Johnson es más bloque Ville Radieuse que *palazzo,* pero el simbolismo explícito de su acceso virtualmente provisto de frontón —un marco rígido en heráldico esmalte naranja— combina el frontón clásico con el penacho feudal sobre

la entrada de un *palazzo* patricio, si salvamos el cambio de escala y el salto contextual que separa la *piazza* urbana del suburbio Pop (fig. 96).

Eclecticismo del siglo XIX

El eclecticismo estilístico del siglo XIX era esencialmente un simbolismo de la función, aunque a veces fue también un simbolismo del nacionalismo, por ejemplo, con el renacimiento de Enrique IV en Francia o el Tudor en Inglaterra. Pero los estilos se corresponden bastante coherentemente con tipos de edificios. Los bancos eran basílicas clásicas para evocar la responsabilidad cívica y la tradición; los edificios comerciales parecían casas de burgueses medievales; las universidades copiaban en Oxford y Cambridge más lo gótico que lo clásico para simbolizar, como decía George Howe, «el saber almenado que tiende la antorcha del humanismo a través de los siglos oscuros del determinismo económico»,[3] y la elección entre lo perpendicular y lo decorado en las iglesias inglesas de mediados de siglo reflejaba las diferencias teológicas entre los movimientos de Oxford y Cambridge. El puesto de hamburguesas con forma de hamburguesa de nuestros días es un intento más literal de expresar la función mediante la asociación pero no con una finalidad sutilmente teológica sino persiguiendo una clara persuasión comercial (figs. 97-99).

Donald Drew Egbert,[4] en un análisis de los trabajos presentados a mitad de siglo al Premio de Roma en la Ecole des Beaux-Arts —casa de mala gente— llamaba funcionalismo vía la asociación a esa manifestación simbólica del funcionalismo que precedió a ese otro funcionalismo sustantivo, base del movimiento moderno: la imagen precedía a la sustancia. Egbert estudiaba también el equilibrio entre la expresión de la función vía la fisionomía y la expresión de la función vía el estilo en los nuevos tipos de edificios del siglo XIX. Por ejemplo, la estación de ferrocarril era identificable por su tinglado de hierro y su gran reloj. Estos símbolos fisionómicos contrastaban con la explícita rotulación heráldica de los espacios ecléctico-renacentistas destinados a espera y parada. Para Sigfried Giedion este artificioso contraste dentro del mismo edificio era una grosera contradicción —un «split in feeling» decimonónico— porque él veía la arquitectura como tecnología y espacio, con exclusión de cualquier elemento de significación simbólica.

Ornamento moderno

Los arquitectos modernos empezaron a hacer del frente una trasera, simbolizándolas con figuraciones del tinglado a fin de crear un vocabulario específico para su arquitectura, pero negando en la teoría lo que hacían en la práctica. Decían una cosa y hacían otra. Lo menos puede haber sido más, pero la sección en I de las primeras columnas antifuego de Mies van der Rohe, por ejemplo, es tan complicadamente ornamental como las pilastras aplicadas sobre el pilar renacentista o el fuste inciso en el pilar gótico (de hecho, menos era más trabajo). Reconocido o no, el ornamento moderno rara vez ha simbolizado algo no arquitectónico, desde que la Bauhaus venció al Art Deco y las artes decorativas. Y más concretamente, su contenido es coherentemente espacial y tecnológico. Como el vocabulario renacentista de los órdenes clásicos, el ornamento estructural de Mies, aunque específicamente contradictorio con la estructura, adorna y refuerza el contenido arquitectónico del edificio como conjunto. Si los órdenes clásicos simbolizaban «el renacer de la Edad Dorada de Roma», las modernas vigas en I representan «la honesta expresión de la tecnología moderna como espacio», o algo parecido. Sin embargo, nótese que lo que simboliza Mies era la tecnología «moderna» de la Revolución Industrial, y esa tecnología sigue siendo la fuente del simbolismo de la arquitectura moderna de hoy, y no la actual tecnología electrónica.

Ornamento y espacio interior

Las aplicaciones de la sección en I de Mies representan una construcción de una armadura de acero desnuda y hacen que los marcos necesariamente abultados, cerrados y resistentes al fuego parezcan más delgados gracias a sus complejas articulaciones. Mies utilizaba el mármol ornamental para definir el espacio en sus primeros interiores. El mármol y los paneles que lo imitaban del Pabellón de Barcelona, de la Casa con Tres Patios y otros edificios de esos años son menos simbólicos que las posteriores pilastras externas, aunque las lujuriantes vetas del mármol y su reputación de material raro connoten riqueza (fig. 100). Aunque estos paneles «flotantes» pueden confundirse hoy con cuadros expresionistas abstractos de los años cincuenta, su finalidad era articular el espacio fluyente dirigiéndolo dentro de un marco lineal de acero. El ornamento es el servidor del espacio.

La escultura de Kolbe que había en este pabellón quizá tuviera ciertas asociaciones simbólicas, pero estaba allí básicamente para puntuar y orientar el espacio; el contrapunto se establece por el contraste con las formas estéticamente mecánicas que la rodeaban. Una generación posterior de arquitectos modernos ha convertido esas configuraciones de paneles direccionales y esculturas puntuales en la técnica aceptada para exposiciones y museos, dotando a los elementos de exposición con un rol informativo además de orientador del espacio. Los elementos de Mies eran más simbólicos que informativos; contrastaban lo natural con lo artificial, mostrando lo que era la arquitectura moderna a base de contraponerla a lo que no era. Ni Mies ni sus seguidores utilizaron simbólicamente las formas para transmitir significados que no fuesen arquitectónicos. El realismo social en un pabellón de Mies sería tan inconcebible como un mural WPA en el Petit Trianon (salvo que la propia cubierta plana fuese un símbolo de socialismo en los años veinte).

En el interior renacentista, el ornamento se utiliza también junto con la luz para dirigir y puntuar el espacio. Pero en contraste con los interiores de Mies, aquí son ornamentales los elementos constructivos —los marcos, las molduras, las pilastras y arquitrabes que subrayan las formas e identifican el espacio delimitado— mientras que las superficies constituyen el contexto neutro. Dentro del manierista Casino de Pío V, sin embargo, las pilastras, nichos, arquitrabes y cornisas oscurecen la naturaleza del espacio o, mejor dicho, hacen ambigua la distinción entre muro y bóveda, porque estos elementos, tradicionalmente identificados con los muros, se extienden sobre la superficie abovedada (fig. 101).

En la capilla de la Martorama bizantina de Sicilia no cabe plantearse la clarificación arquitectónica o la ambigüedad manierista (fig. 102). En lugar de ello, la representación ahoga el espacio y sus dibujos camuflan las formas que adornan. Los esquemas ornamentales son casi independientes de los muros, pilares, sofitos, bóvedas y cúpula, y a veces incluso contradictorios con ello. Estas formas se redondean en los bordes para acoger superficies continuas de mosaicos, y el fondo dorado del mosaico asfixia aún más la geometría, mientras el espacio se desintegra en un resplandor amorfo, en esa luz oscura que ocasionalmente realza símbolos significativos. La rocalla dorada del pabellón Amalienburg de Nymphenburg logra el mismo efecto con bajorrelieves (fig. 103). Los bajorrelieves, rociados como espinacas por encima de muebles y muros, de vajillas y candelabros, reflejados por espejos y cristales, realzados por una luz

generosa y oscurecidos por curvas inconcretas en planta y sección, desintegran el espacio en un chisporroteo amorfo. Significativamente, el ornamento rococó apenas es simbólico y en absoluto propagandístico. Oscurece el espacio, pero el ornamento sigue siendo arquitectónico; en la iglesia bizantina, el simbolismo propagandístico abruma a la arquitectura.

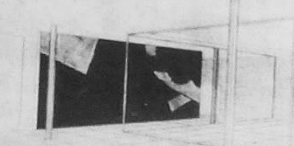
El Strip de Las Vegas

Por la noche, el Strip de Las Vegas, igual que el interior del Martorama, es un espacio amorfo y un conjunto de imágenes simbólicas que destacan sobre la oscuridad; pero, a la manera de Amalienburg, chisporrotea más que resplandece (fig. 104). La sensación de limitación o dirección procede de los rótulos luminosos más que de las formas reflejadas en la luz (fig. 105). La fuente de luz es directa en el Strip; los rótulos mismos son esa fuente. No reflejan la luz procedente de fuentes exteriores, a veces ocultas, como ocurre con la mayoría de las vallas publicitarias y con la arquitectura moderna. El movimiento mecánico de las luces de neón es más rápido que el brillo de los mosaicos, que depende del movimiento del sol y del paso del observador; y la intensidad de luz en el Strip, así como el *tempo* de su movimiento, es mayor para ajustarse a los espacios, velocidades e impactos mayores que permite nuestra tecnología y a los que nuestra sensibilidad responde. Además, el *tempo* de nuestra economía estimula esa decoración ambiental de quita y pon que conocemos como arte publicitario. Los mensajes son diferentes ahora pero, pese a esas diferencias, los métodos son los mismos, y la arquitectura ya no es simplemente el «hábil, preciso y magnífico juego de masas vistas a la luz».

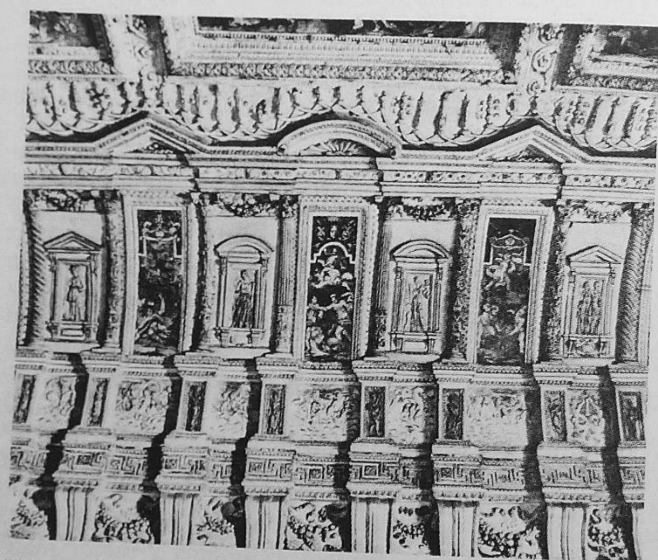
De día, el Strip es un lugar diferente, ya no es bizantino (fig. 106). Son visibles las formas de los edificios que siguen resultando secundarias ante el impacto visual y el contenido simbólico de los anuncios. El espacio de la ramificación urbana no está cerrado ni dirigido como en las ciudades tradicionales. Al contrario, es abierto e indeterminado, identificado por puntos en el espacio y un *pattern* en planta; estos son símbolos bidimensionales o escultóricos en el espacio más que edificios en el espacio, configuraciones complejas de carácter gráfico o representativo. Al actuar como símbolos, los anuncios y los edificios identifican el espacio mediante su localización y dirección y además el espacio se define y dirige gracias a los polos de utilidad y las configuraciones de calles y aparcamientos. En la ramificación residencial, la orientación de las casas hacia la calle, su tratamiento estilístico como tinglados decorados y su ajardinamiento y adorno —ruedas de carreta, buzones sobre cadenas, farolas coloniales y trozos de verja hechos con raíces— sustituyen los rótulos de la ramificación comercial en ese papel de definidores de espacio (figs. 107, 108).

Al igual que las complejas acumulaciones arquitectónicas del foro romano, el Strip resulta de día un caos si sólo percibimos sus formas y hacemos abstracción de su contenido simbólico. El Foro, como el Strip, era un paisaje de símbolos con capas de significado evidente en el emplazamiento de caminos y edificios, con edificios que representaban a otros edificios anteriores, y con esculturas amontonadas por doquier. Formalmente hablando, el Foro era una mezcolanza espantosa; simbólicamente era una mezcla rica.

La serie de arcos de triunfo de Roma es el prototipo de la valla publicitaria (*mutatis mutandi* la escala, la velocidad y el contenido). El ornamento arquitectónico, incluidas pilastras, frontones y artesones, es un tipo de bajorrelieve que se limita a hacer un guiño a la forma arquitectónica. Es tan simbólico como los bajorrelieves profesionales y las inscripciones que compiten por la superficie (fig. 109). Junto a su función de vallas publicitarias transmisoras de mensajes, los arcos triunfales del Foro romano eran marcadores espaciales que canalizaban los senderos profesionales dentro de un complejo paisaje urbano. En la Carretera 66, las vallas anunciadoras, colocadas en serie y con un ángulo constante respecto al tráfico que se acerca, con una distancia fija entre ellas y respecto a la calzada, cumplen una función similar desde el punto de vista formal-espacial. A menudo los elementos más brillantes, limpios y mejor mantenidos de la ramificación industrial, las vallas anunciadoras, cubren y embellecen ese paisaje. Al igual que las configuraciones de monumentos funerarios a lo largo de la Via Apia (y también *mutatis mutandis* la escala), marcan el camino a través de los vastos espacios que hay *más allá* de la ramificación urbana. Pero estas características espaciales de forma, posición y orientación son secundarias respecto a su función simbólica. A lo largo de la autopista, el anuncio de Tanya es más importante, vía el grafismo y la anatomía, que la identificación del espacio, como ocurría con los anuncios de las historias de Constantino mediante las inscripciones y los bajorrelieves (fig. 110).



100. Mies van der Rohe, Casa con Tres Patios, perspectiva del ala de dormitorios



101. Casino de Pío V, Roma

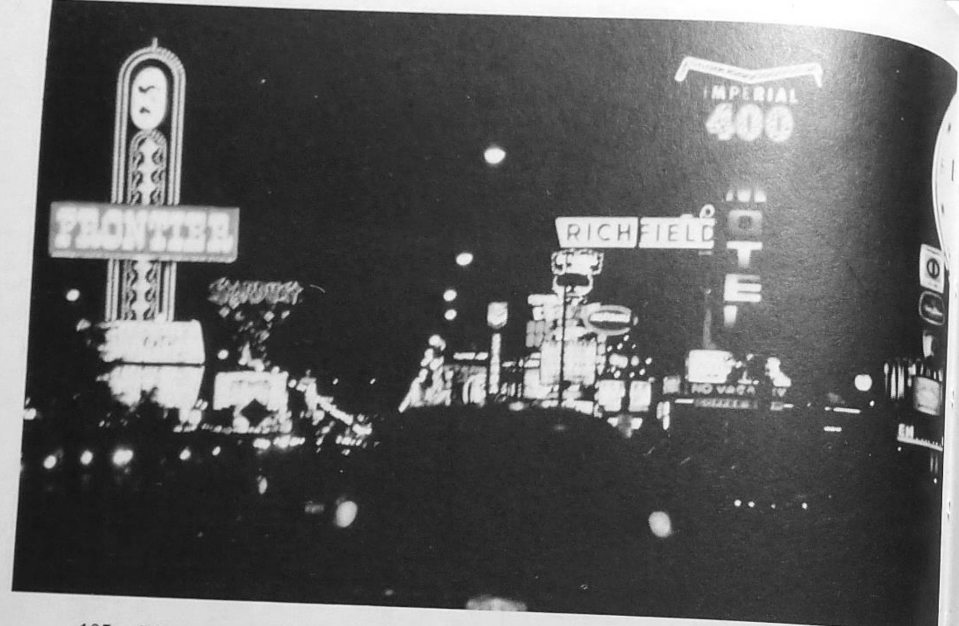


102. Martorama, Palermo

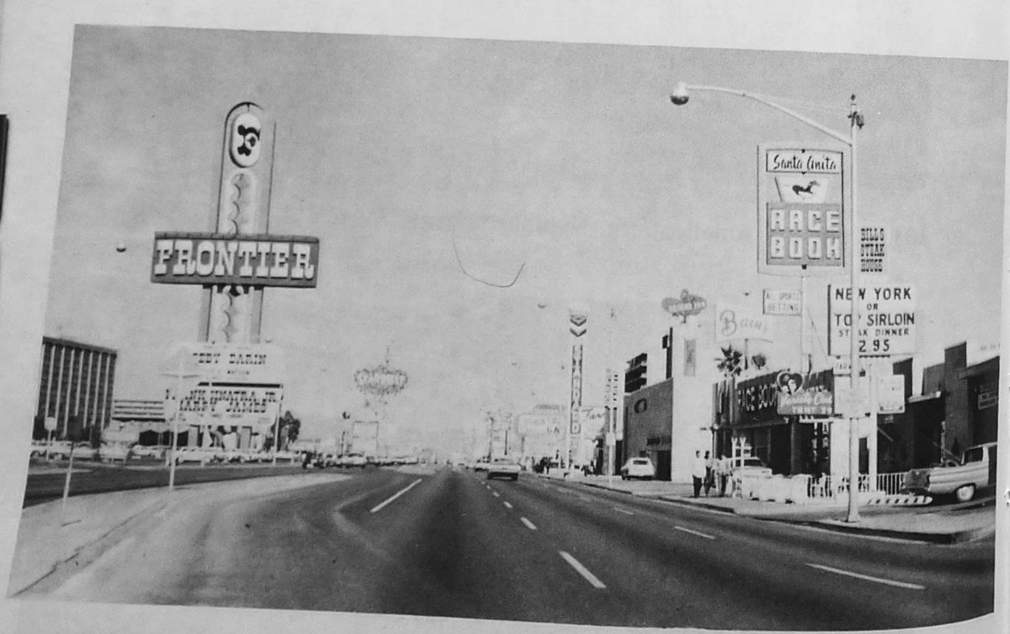
103. Pabellón Amalienburg, Nymphemburg



104. Fremont Street, Las Vegas



105. Vista nocturna del Strip de Las Vegas



106. El Strip de Las Vegas de día



107. Ramificación suburbana residencial

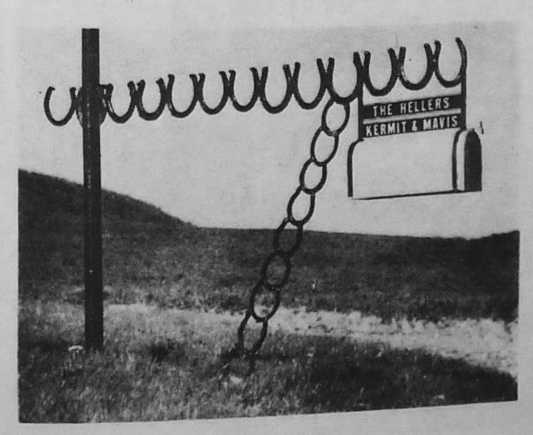
EVEN MAILBOXES CAN BE CHARMING

Rural mailboxes need not be drab. Here are four ingenious ideas which four Pennsylvania residents used to dress up their roadside receptacles and brighten the mailman's day.

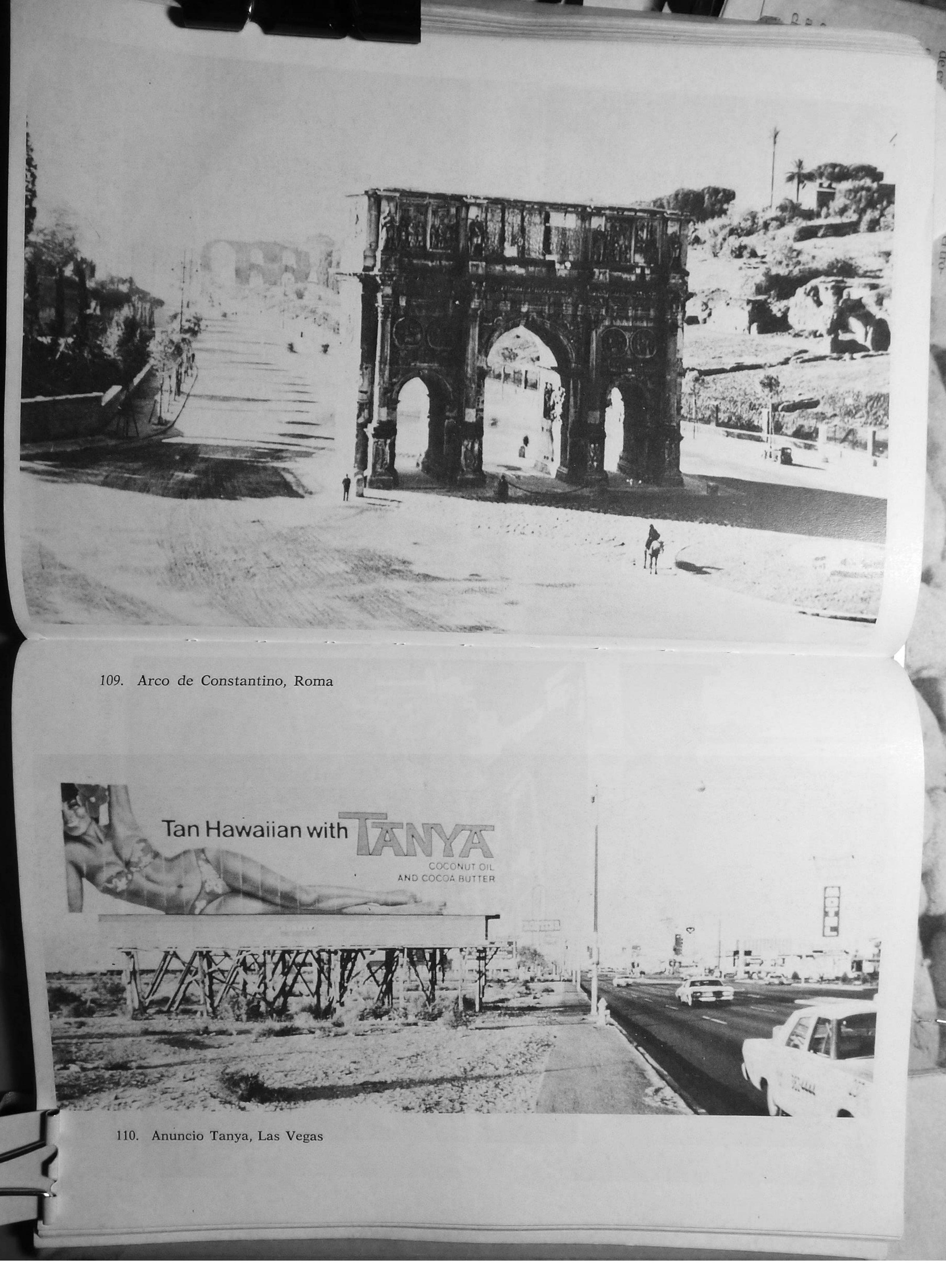
Since the conventional box resembles the engine hood of a tractor, one farm owner added spoke wheels, a seat and steering device, as well as a midget muffler to complete the picture. Another welded horseshoes together for a mailbox support.

Another refashioned the rounded mailbox roof into a miniature [illegible] Conestoga wagon, a broad-wheeled vehicle resembling the covered prairie schooners. Four small wooden wheels were attached to the bottom of the box, and the body was painted to simulate a canvas-stretched shelter.

Still another attached his mailbox to an iron water pump located along the road, and he added his name plate to the handle of the [illegible] pump. Now he just pumps for his [illegible].



108. Buzón suburbano

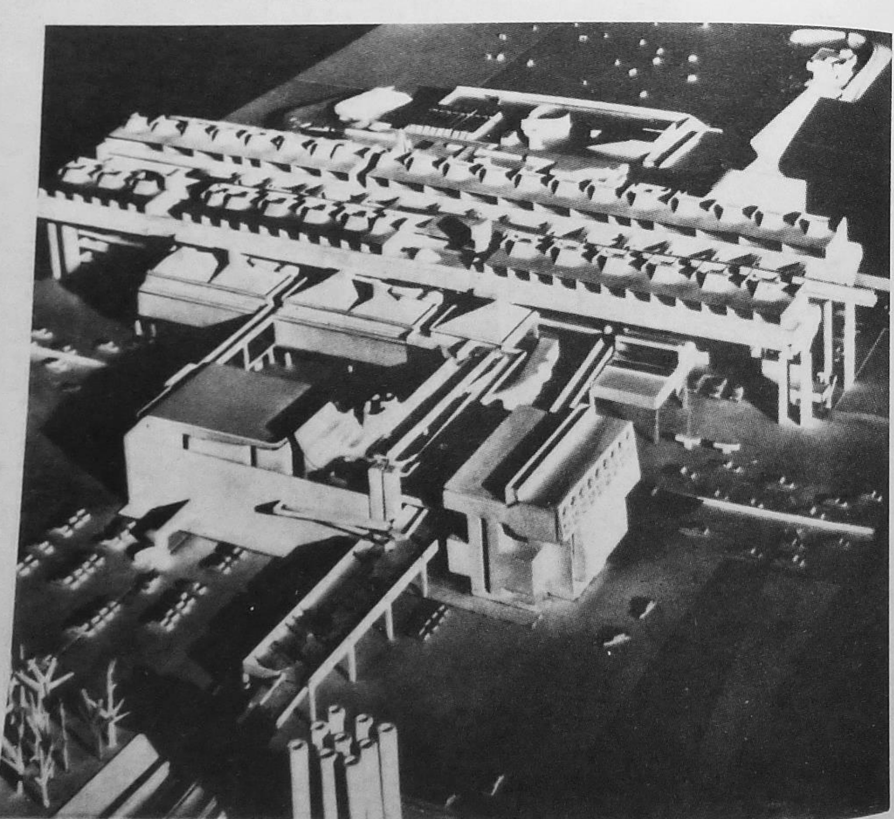


109. Arco de Constantino, Roma

110. Anuncio Tanya, Las Vegas



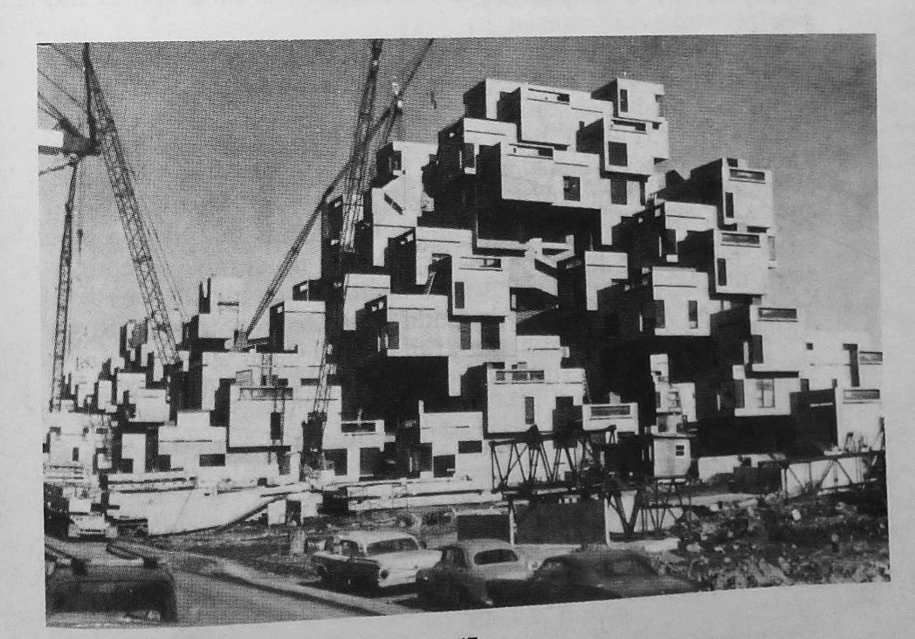
111. El Strip de Las Vegas



112. Cumbernauld Development Corporation, centro urbano, Cumbernauld (Escocia)



113. Strip residencial



114. Moshe Safdie, Hábitat Expo 67

La ramificación urbana y la megaestructura

Las manifestaciones urbanas de la arquitectura de lo feo y lo ordinario y del tinglado decorado están más cerca de la ramificación urbana que de la megaestructura (figs. 111, 112). Ya hemos explicado que para nosotros la arquitectura comercial vernácula era una fuente viva y primigenia del simbolismo en arquitectura. En el estudio de Las Vegas describimos la historia de los símbolos-en-el-espacio sobre las formas-en-el-espacio en el brutal paisaje automovilístico de las grandes distancias y las altas velocidades, donde las sutilezas del espacio arquitectónico puro ya no se pueden saborear. Pero el simbolismo de la ramificación urbana está también en su arquitectura residencial, y no sólo en las estridentes comunicaciones al borde de los caminos del Strip comercial (del tinglado decorado o el pato). Si bien el rancho se ajusta en su configuración espacial a varios esquemas, se le aplican ornamentos variados aunque pertinentes que evocan combinaciones de estilos colonial, Nueva Orleans, Regencia, Oeste, Francés Provincial, Moderno y otros. Los apartamentos ajardinados —especialmente los del sudoeste— son también tinglados decorados cuyos patios peatonales, como los de los moteles, están aislados del automóvil pero cerca de él. En la tabla 2 se compara la ramificación urbana con la megaestructura.

La imagen de la *Sprawl City* (fig. 113) es el resultado de este proceso. En este aspecto obedece los cánones de la arquitectura moderna según los cuales la forma es una consecuencia de la función, de la estructura y de los métodos constructivos, es decir, de los procesos de su creación. Pero en nuestro tiempo la megaestructura (fig. 114) es una distorsión del proceso normal de construcción de la ciudad, en favor, entre otras cosas, de la imagen. Los arquitectos modernos se contradicen cuando defienden el funcionalismo y la megaestructura. No reconocen la imagen de la ciudad cuando la ven en el Strip, porque es a la vez demasiado afín y demasiado diferente a lo que ellos están dispuestos a aceptar, por su propia formación.

TABLA 2.—*Comparación de la Ramificación Urbana y la Megaestructura*

Ramificación Urbana	*Megaestructura*
Feo y ordinario	Heroico y original
Depende del simbolismo explícito	Rechaza el simbolismo explícito
Símbolos en el espacio	Formas en el espacio
Imagen	Forma
Medios mixtos	Arquitectura pura
Grandes anuncios diseñados por artistas publicitarios	Pequeños anuncios (y sólo cuando son absolutamente necesarios) diseñados por «artistas gráficos»
Entorno automovilístico	Entorno post y preautomovilístico
Coches	Transportes públicos
Toma en serie el aparcamiento y hace pastiches para el peatón	Arquitectura «correcta» con objetivos serios pero egocéntricos para el peatón; ignora irresponsablemente el aparcamiento e intenta convertirlo en una *piazza*
Disneylandia	*Piazzas*
Promovida por ejecutivos de ventas	Promovida por expertos
Factible y se hace	Quizá tecnológicamente factible pero social y económicamente inviable
Estilo de vida popular	Estilo de vida «correcto»
Estilos históricos	Estilo moderno
Usa modelos tipológicos	Usa creaciones originales
Ciudad como proceso	Ciudad instantánea
Broadacre City	Ville Radieuse
Parece fea	Buen aspecto
No le gusta a los arquitectos	Le gusta a los arquitectos
Tecnología de la comunicación del siglo XX	Visión industrial del siglo XIX
Realismo social	Ciencia ficción

Ramificación Urbana	*Megaestructura*
Utilitaria	Capricho tecnológico
Pragmática	Visionaria
Imagen urbana ambigua	Imagen urbana tradicional
Mezcolanza vital	«Diseño total» (y de Comités de diseño)
Construcción para el mercado	Construcción para el hombre
Problemas de cada día	Vieja revolución arquitectónica
Imágenes heterogéneas	Imagen de la intelectualidad de clase media
La imagen difícil	La imagen fácil
El todo difícil	El todo fácil

Teoría de lo feo y lo ordinario. Teorías afines y contrarias



Orígenes y ulterior definición de lo feo y lo ordinario

Describiremos nuestra experiencia como arquitectos para explicar cómo llegamos a la arquitectura de lo feo y lo ordinario. Tras la publicación de *Complejidad y contradicción en Arquitectura*,[5] empezamos a comprender que muy pocos edificios salidos de nuestro despacho eran complejos y contradictorios; al menos no lo eran en sus cualidades puramente arquitectónicas de espacio y estructura, consideradas en oposición a su contenido simbólico. No habíamos sabido introducir en nuestros edificios elementos de doble funcionamiento o atrofiados, distorsiones circunstanciales, artificios pragmáticos, excepciones memorables, diagonales excepcionales, cosas en cosas, complicaciones amontonadas o contenidas, revestimientos o enlucidos, espacios residuales, espacios redundantes, ambigüedades, inflexiones. dualidades, conjuntos difíciles o fenómenos de tanto-como. En nuestra obra escaseaba la inclusión, la incoherencia, el compromiso, la acomodación, la adaptación, la supercontigüidad, la equivalencia, el foco múltiple, la yuxtaposición o el buen y mal espacio.

No habíamos empleado la mayoría de las complejidades y contradicciones que saboreábamos en el pensamiento porque no habíamos tenido oportunidad de hacerlo. Venturi y Rauch no recibían grandes encargos cuyos programas y emplazamientos justificaran formas complejas y contradictorias, y como artistas no podíamos imponer a nuestro trabajo las ideas inaplicables que nos gustaban como críticos. Un edificio no debía ser vehículo para las ideas de un arquitecto, etc. Además, nuestros presupuestos eran bajos y no queríamos proyectar dos

veces un edificio, una para plasmar alguna idea heroica de su importancia para la sociedad y el mundo del arte y, después, otra para reflejar la limitada idea que el cliente y la sociedad tenían del valor de nuestra arquitectura. No estábamos en condiciones de discutir si la sociedad tenía razón o no. En consecuencia, nuestro proyecto de viviendas en Brighton Beach no generó una megaestructura alzable ni nuestra Fire Station de Columbus, Indiana, un ensayo personalizado de monumentalidad cívica en una plaza peatonal al borde de la carretera. Resultaron ser «feos y ordinarios» como los calificaron dos críticos tan divergentes como Philips Johnson y Gordon Bunshaft. Lo «feo» y lo «bello» es seguramente una cuestión semántica en este contexto, pero en cierto modo esos dos arquitectos supieron captar el espíritu de nuestro trabajo.

La arquitectura puede ser ordinaria —o mejor, convencional— de dos maneras: por el modo de construirla o por el modo de verla, es decir, por su proceso o por su simbolismo. Construir convencionalmente es emplear materiales y técnicas ordinarias, aceptar la actual y acostumbrada organización de la industria de la construcción y su estructura financiera con la esperanza de conseguir una edificación rápida, buena y económica. Esto es recomendable a corto plazo y el corto plazo es lo que nos ha conservado en gran medida nuestros clientes como arquitectos. Las teorías arquitectónicas del corto plazo tienden a la idealización y la generalización de lo utilitario. La arquitectura a largo plazo requiere creación, más que adaptación, y respuesta a una tecnología avanzada y una organización sofisticada. Depende de la investigación que puede ser iniciada en el despacho del arquitecto pero habrá de ser financiada desde fuera, pues la tarifa que paga el cliente no basta ni con mucho para ese propósito ni lo persigue. Aunque los arquitectos no han querido reconocerlo, la mayor parte de los problemas de su profesión son de tipo utilitario, y esto es tanto más cierto cuanto mayor sea el número de arquitectos que se vean involucrados en problemas sociales. En general, el mundo no puede esperar del arquitecto que le construya su utopía, y las preocupaciones principales del arquitecto han de referirse, no a lo que debe ser, sino a lo que es, y a los medios para contribuir a mejorarlo hoy. Desde luego, el movimiento moderno no estaba dispuesto a aceptar tan humilde papel; sin embargo, es un papel artísticamente mucho más prometedor.

Artísticamente, el uso de elementos convencionales en la arquitectura ordinaria —sean estúpidos picaportes o formas habituales de sistemas constructivos existentes— evoca asociaciones con la experiencia pasada. Tales elementos pueden elegirse cuidadosamente o adaptarse reflexivamente a partir de vocabularios previos o catálogos estandarizados, en lugar de ser creados de un modo único mediante datos originales e intuiciones artísticas. Por ejemplo, al diseñar una ventana uno no parte solamente de la función abstracta de modular los rayos de luz y las brisas para servir al espacio interior sino también de la imagen de la ventana, de todas las ventanas que uno conoce más otras que puede descubrir. Esta aproximación es simbólica y funcionalmente convencional, pero promueve una arquitectura del significado, más amplia y rica, aunque menos espectacular, que la arquitectura de la expresión.

Ya hemos visto cómo la arquitectura heroica y original (H & O) obtiene su expresión dramática de los significados connotativos de sus elementos «originales»: emite significados —o mejor, expresiones— abstractos, identificables en el carácter fisionómico de los elementos arquitectónicos. La arquitectura fea y ordinaria (F & O), en cambio, incluye también significados denotativos, derivados de sus elementos familiares; es decir, sugiere significados más o menos concretos vía la asociación y la experiencia pasada. El «brutalismo» de un cuartel de bomberos H & O nace de su textura rugosa; su monumentalidad cívica se debe a su gran escala; la expresión de la estructura y el programa y «la fidelidad a los materiales» procede de las articulaciones particulares de sus formas. Su imagen total deriva de esas cualidades puramente arquitectónicas, transmitidas por medio de formas abstractas, texturas y colores cuidadosamente compuestos (fig. 115). La imagen total de nuestro cuartel de bomberos F & O —una imagen que implica carácter cívico y uso específico al mismo tiempo— nace de las convenciones de la arquitectura de carretera; de la falsa fachada decorada, de la banalidad que se desprende de esa familiaridad de los marcos convencionales de aluminio y los cierres de persiana, y del mástil de delante, por no mencionar el conspicuo rótulo que la identifica con palabras, el más denotativo de todos los símbolos: FIRE STATION N.º 4 (fig. 116). Estos elementos actúan como símbolos y como abstracciones arquitectónicas expresivas. No son meramente ordinarios sino que representan simbólica y estilísticamente la ordinariez; también son enriquecedores, pues añaden un estrato de significado literario.

La riqueza puede proceder de la arquitectura convencional. Durante trescientos años, la arquitectura europea se movió entre simples variantes de una norma clásica; he aquí un rico conformismo. Pero también puede llegar a través de un reajuste de la escala o el contexto de los elementos convencionales y habituales para obtener significados insólitos. Los artistas Pop empleaban yuxtaposiciones insólitas de objetos cotidianos en un juego tenso y vivo entre asociaciones viejas y nuevas para mofarse de la interdependencia cotidiana entre contexto y significado, con lo que nos daban una interpretación nueva de los artefactos culturales del siglo XX. Lo familiar que está un poco *off* tiene un poder extraño y revelador.

La ventana de guillotina de la Guild House tiene una forma familiar pero un tamaño y unas proporciones horizontales insólitamente grandes, como la enorme y distorsionada Campbell Soup de la pintura de Andy Warhol. Esta ventana típica se yuxtapone además a una ventana menor de la misma forma y proporciones. La localización exacta de la ventana mayor en un plano paralelo, detrás de la ventana menor, tiende a perturbar la habitual percepción de distancias en perspectiva. Afirmamos que las tensiones ópticas y simbólicas resultantes constituyen un medio de hacer interesante la arquitectura aburrida, un medio más válido que las irrelevantes articulaciones de esas estridentes pero aburridas minimegaestructuras de hoy (fig. 117).

Contra los patos, o lo feo y lo ordinario por encima de lo heroico y lo original, o piense poco

No debemos enfatizar la irónica riqueza de la banalidad en el contexto artístico actual a expensas de discutir el carácter apropiado e inevitable de la arquitectura F & O sobre una base más amplia. ¿Por qué defendemos el simbolismo de lo ordinario, vía el tinglado decorado, por encima del simbolismo de lo heroico, vía el pato escultórico? Porque no es este tiempo ni el nuestro es entorno para una comunicación heroica a través de la arquitectura pura. Cada medio tiene su época, y las formulaciones retórico-ambientales de nuestro tiempo —sean cívicas, comerciales o residenciales— llegarán de los medios más puramente simbólicos, tal vez porque son menos estáticos y más adaptables a la escala de nuestro entorno. La iconografía y los medios mixtos de la arquitectura comercial de carretera señalarán el camino, si es que queremos verlo.

Las viviendas para ancianos de Oak Street Connector,

en el caso de que hubiesen tenido que ser un monumento, habrían resultado más económicas, socialmente más responsables y más cómodas como edificio convencional de apartamentos, perdido al lado de la autopista y con un gran rótulo luminoso en su cubierta que dijera SOY UN MONUMENTO. La decoración es más barata (fig. 139).

Teorías del simbolismo y la asociación en arquitectura

Fundamental para la defensa del tinglado decorado es la suposición de que el simbolismo resulta esencial en arquitectura y que el modelo de una época anterior o de la ciudad existente forma parte de las fuentes que nos nutren, como la reproducción de elementos es parte del método de diseño de esta arquitectura.[6] En suma, la arquitectura que depende de la asociación para su percepción, depende de la asociación para su creación.

Hemos abordado pragmáticamente la justificación del simbolismo en arquitectura, utilizando ejemplos concretos, en lugar de argumentos abstractos sacados de la ciencia de la semiótica o de teorizaciones a priori.[7] Sin embargo, otras metodologías han dado resultados similares. Alan Colquhoun ha dicho que la arquitectura es parte de un «sistema de comunicaciones dentro de la sociedad» y expone las bases antropológicas y psicológicas para el uso de una tipología de formas en el diseño, afirmando que no sólo no estamos «libres de las formas del pasado y de la disponibilidad de esas formas como modelos tipológicos, si no que, si creemos ser libres, perdemos el control sobre un sector muy activo de nuestra imaginación y de nuestra capacidad para comunicarnos con los demás».[8]

Colquhoun nos habla de la cualidad esencialmente «representacional» de los artefactos de la cultura primitiva y sus relaciones, y analiza la continua base antropológica de los «valores icónicos» de los productos de la tecnología. Los sistemas cosmológicos de los pueblos primitivos no estaban «próximos a la naturaleza», sino que eran intelectuales y artificiales. Colquhoun ilustra este punto citando la descripción que hace Claude Lévi-Strauss de los sistemas de parentesco: [9]

> Ciertamente la familia biológica está presente y persiste en la sociedad humana. Pero lo que da al parentesco su carácter de hecho social no es lo que ha de conservar de la naturaleza; sino el

paso esencial por el cual se separa de la naturaleza. Un sistema de parentesco no consiste en lazos objetivos de sangre; existe sólo en la conciencia de los hombres; es un sistema arbitrario de representaciones y no el desarrollo espontáneo de una situación de hecho.

Colquhoun asegura que existe un

paralelismo entre tales sistemas y los procedimientos por los cuales el hombre moderno sigue abordando el mundo. Y lo que era cierto para el hombre primitivo en todas las ramificaciones de su vida práctica y emocional —a saber, la necesidad de *representar* el mundo fenoménico de tal manera que dé lugar a un sistema lógico y coherente— persiste en nuestras propias organizaciones, y muy concretamente en nuestra actitud hacia los objetos artificiales de nuestro entorno.[10]

El libro de Ernst H. Gombrich, *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, constituye la base de la argumentación de Colquhoun sobre la necesidad perceptivo-psicológica de representación en el arte y la arquitectura. Gombrich rechaza la creencia, nacida de la teoría expresionista moderna, según la cual «las formas tienen un contenido fisionómico o expresivo que se nos comunica directamente».[11] Gombrich demuestra, dice Colquhoun, que

La disposición de formas tal como la encontramos en la pintura de Kandinsky es en realidad de contenido muy bajo, a menos que atribuyamos a esas formas algún sistema de significados convencionales, no inherentes a las formas mismas. Su tesis es que las formas fisionómicas son ambiguas, aunque no carezcan totalmente de valor expresivo, y que sólo pueden ser interpretadas dentro de un ambiente cultural concreto.[12]

Gombrich ilustra esto refiriéndose a las supuestas cualidades afectivas inherentes a los colores, concretamente en el caso de las señales de tráfico; y Colquhoun cita la reciente adopción del rojo por los chinos para indicar marcha, acción y movimiento, y del verde para la parada, la inactividad y la cautela. Esta fácil inversión explica por sí misma el triunfo de la convención sobre la fisionomía en nuestra comprensión del significado de la forma.

Colquhoun arguye contra la proposición de la arquitectura moderna de que la forma debe ser el resultado de la aplicación de leyes físicas o matemáticas, y no de una asociación previa o una ideología estética. No sólo esas leyes son en sí mismas construcciones humanas, sino que en el mundo real, incluso en el mundo de la tecnología avanzada, no son totalmente de-

terminantes; hay siempre áreas de libre elección. Y si «en un mundo de tecnología pura esas áreas se abordan invariablemente adaptando soluciones previas», con mayor razón ocurrirá lo mismo en la arquitectura, donde las leyes y los hechos son todavía menos capaces de desembocar directamente en la forma. Admite que los sistemas de representación no son totalmente independientes de los hechos del mundo objetivo, y que en realidad «el movimiento moderno en arquitectura fue un intento de modificar los sistemas representacionales que se habían heredado del pasado preindustrial y que ya no parecían operativos en el contexto de una tecnología que cambiaba rápidamente».[13]

La visión de las leyes físicas y los hechos empíricos como fuente fundamental de la forma en la teoría arquitectónica moderna merece para Colquhoun el calificativo de «determinismo biotécnico»:

La creencia vigente en la suprema importancia de los métodos científicos de análisis y clasificación procede de esta teoría. La esencia de la doctrina funcionalista del movimiento moderno no era que la belleza, el orden o el significado fuesen innecesarios, sino que ya no se podían encontrar mediante una búsqueda deliberada de la forma final. Y el camino por el cual el artefacto afectaba estéticamente al observador se veía como un cortocircuitar el proceso de formalización. La forma era simplemente el resultado de un proceso lógico por el cual las necesidades operativas y las técnicas operacionales confluían. En último término, unas y otras se fundirían en una especie de prolongación biológica de la vida, y función y tecnología llegarían a ser totalmente transparentes.[14]

Las limitaciones inherentes a esta aproximación, incluso para los problemas técnicos de la ingeniería, eran reconocidas indirectamente por la teoría moderna. Pero se pensaba que podían superarse mediante la magia integradora de la intuición y sin referencia alguna a modelos históricos. En los escritos de Le Corbusier, Laszlo Moholy-Nagy y otros dirigentes del movimiento moderno, en los que abundan las descripciones de la «intuición», la «imaginación», la «inventiva» y los «eventos plásticos libres e innumerables» que regulan el diseño arquitectónico, se presentaba la forma como el resultado tanto de la intención como de un proceso determinista. Se llegaba, dice Colquhoun a una «tensión entre dos ideas aparentemente contradictorias: por un lado, el determinismo biológico; por otro la libre expresión», y todo ello dentro de la doctrina del movimiento moderno. Al excluir todo un cuerpo de prácticas tradicionales en bien de la «ciencia», se dejaba un vacío que paradó-

jicamente se llenaba con una forma de expresionismo permisivo: «Lo que aparece en la superficie como una disciplina rígida y racional de diseño resulta ser, paradójicamente, una fe mística en el proceso intuitivo».[15]

Firmeza + Comodidad ≠ Placer: La arquitectura moderna y lo vernáculo industrial

Sir Henry Wootton recoge la afirmación de Vitruvio según la cual la arquitectura es firmeza, comodidad y placer. Gropius (o quizá sólo sus discípulos) dedujeron, vía el determinismo biotécnico que acabamos de describir, que firmeza y comodidad igual a placer; que estructura más programa da lugar a la forma; que la belleza es un subproducto; y que manipulando la ecuación de otra manera, el proceso de hacer arquitectura se convierte en la imagen de la arquitectura. En los años cincuenta, Luis Kahn decía que el arquitecto debía sorprenderse ante el aspecto de su diseño (fig. 118).

En esas ecuaciones se da por supuesto que proceso e imagen nunca son contradictorios y que el placer es un resultado de la claridad y la armonía de esas relaciones sencillas y en absoluto contaminadas por la belleza del simbolismo y el ornamento o por las asociaciones con formas preconcebidas: la arquitectura es proceso congelado.

Para los historiadores del movimiento moderno, los prototipos de esa arquitectura fueron las estructuras mecánicas innovadoras del siglo XIX y comienzos del XX, pero es significativo que los puentes de Maillart no sean arquitectura y apenas puedan considerarse tal los hangares de Freysinnet. Como soluciones de ingeniería, sus programas son simples y sin las contradicciones inherentes a los programas arquitectónicos. Lo único que se exige de esas estructuras es atravesar un arroyo de un modo directo, seguro y barato o proteger un gran espacio de la lluvia sin soportes intermedios. El inevitable contenido simbólico de construcciones tan simples y utilitarias como éstas y el inevitable uso de lo que Colquhoun llama tipologías fueron ignorados por los teóricos del movimiento moderno. La ornamentación no infrecuente de esas formas se excusaba como un accesorio arquitectónico desviado, muy típico de esa época. Pero lo cierto es que la ornamentación de superestructuras utilitarias es típica de todas las épocas. Las murallas defensivas de la ciudad medieval se remataban con almenas complicadamente diversas y se dotaban de puertas retóricamente ornamentadas.

Las decoraciones aplicadas de las estructuras clásicas de la Revolución Industrial (que para nosotros son más clásicas que innovadoras) son otra manifestación del tinglado decorado; por ejemplo, las esmeradas cartelas de los puentes metálicos o los modificados capiteles corintios de las columnas estriadas de hierro colado en edificios altos, o las entradas eclécticas y los parapetos caprichosos de sus fachadas.

Los arquitectos y teóricos del movimiento moderno ignoraban a menudo la decoración del tinglado en la arquitectura industrial del siglo XIX, aplicando una visión selectiva de los edificios o recolectando fotografías manipuladas. Incluso hoy, cuando los arquitectos insisten en la complejidad de esos edificios (por ejemplo, la complicada articulación de volúmenes y las líneas de cubierta con ventanas de las fábricas de los Midlands industriales de Inglaterra) más que en su sencillez, sigue siendo frecuente que se pase por alto el ornamento.

Mies van der Rohe miraba sólo las traseras de las fábricas de Albert Kahn en el Medio Oeste y desarrollaba su vocabulario mínimo de perfiles de acero en I. Las fachadas de los tinglados de Kahn albergaban casi siempre las oficinas y al estar diseñadas a comienzos de siglo, eran de un estilo graciosamente Art Deco más que ecléctico histórico (figs. 119, 120). El carácter plástico y masivo de estas fachadas, típico de este estilo, contradecía claramente la armadura de atrás.

Iconografía industrial

Más importante que ese olvido de la decoración por parte de Mies era el hecho de que copiase el tinglado, es decir, las asociaciones que se derivaban del cuerpo del edificio, y no de la fachada. La arquitectura del movimiento moderno desarrolló, en las primeras décadas y a través de buen número de sus maestros, un vocabulario formal basado en una variedad de modelos industriales cuyas convenciones y proporciones no eran menos explícitas que las de los órdenes clásicos del Renacimiento. Los que Mies hizo con los edificios industriales y lineales de los años cuarenta lo había hecho ya Le Corbusier con los plásticos silos en los años veinte y Gropius con la Bauhaus en los años treinta, imitación de su propia fábrica anterior, la Faguswerk, de 1911. Sus edificios tipo fábrica estaban más que «influenciados» por las estructuras vernáculas industriales de un pasado entonces reciente, en el sentido en que los historiadores hablan de influencias entre artistas y movimiento. Sus

edificios eran adaptaciones explícitas de esas fuentes, y se remitían mucho a su contenido simbólico, pues las estructuras industriales *representaban*, para los arquitectos europeos, un nuevo mundo de ciencia y tecnología. Los arquitectos de comienzos del movimiento moderno, al descartar el simbolismo decididamente obsoleto del eclecticismo histórico, lo sustituyeron por el de la industria vernácula. O dicho de otro modo, como románticos que eran todavía, lograron una nueva sensibilidad evocando lo remoto en el espacio —es decir, el barrio industrial contemporáneo que se alzaba al otro lado de la ciudad y que transfirieron a las zonas públicas de la misma— en lugar de evocar, como hicieran los primeros románticos, lo remoto en el tiempo imitando el ornamento estilístico del pasado. O sea, los modernos emplearon un método de diseño basado en modelos tipológicos y desarrollaron una iconografía arquitectónica basada en su interpretación de la tecnología progresiva de la Revolución Industrial (fig. 121).

Colquhoun habla del «poder icónico» atribuido «a las creaciones de la tecnología, que ellos adoraban hasta un grado inconcebible en un científico, por aquellos que estaban, y están, predicando en el campo del diseño una tecnología pura y un pretendido método objetivo de diseño...».[16] También se refiere a la «capacidad de todos los artefactos para convertirse en iconos... hayan sido o no creados específicamente con ese fin», y cita los vapores y las locomotoras del siglo XIX como ejemplo de objetos «hechos ostensiblemente con un fin utilitario» que «rápidamente se convierte en entidades gestalt... imbuidas de una unidad estética» y de un carácter simbólico. Estos objetos, junto con las fábricas y los silos mecánicos, pasaron a ser modelos tipológicos explícitos que, a pesar de que lo nieguen los arquitectos, influyeron significativamente en el método de diseño de la arquitectura moderna y actuaron como fuentes de sus significados simbólicos.

La estilística industrial y el modelo cubista

Los críticos posteriores se han referido a la «estética de la máquina», término aceptado por otros, pero el único maestro moderno que ha descrito de modo detallado los prototipos industriales de su arquitectura fue Le Corbusier en *Hacia una arquitectura* (fig. 122). Sin embargo, incluso él recurría al barco de vapor y al silo mecánico más por sus formas que por sus asociaciones, más por su geometría simple que por su imagen

industrial. Por otro lado, es significativo que los edificios de Le Corbusier ilustrados en su libro se parezcan físicamente a los barcos de vapor y los silos mecánicos pero no al Partenón ni al mobiliario de Santa María in Cosmedin o a los detalles de Miguel Angel para San Pedro, que también se ilustran en virtud de sus formas geométricas simples. Los prototipos industriales se convirtieron en modelos literales de la arquitectura moderna, mientras que los prototipos histórico-arquitectónicos eran simples análogos que se seleccionaban por alguna de sus características. Dicho de otro modo, los edificios industriales eran simbólicamente correctos; los edificios históricos, no.

El cubismo fue el modelo del abstracto formalismo geométrico de la arquitectura que hacía Le Corbusier en esa época. Era el segundo modelo, que en parte se oponía a las imágenes náutico-industriales, y explicaba los planos salientes y estucados que envolvían el esquema industrial y las escaleras de caracol de la villa Saboya. Aunque los historiadores dicen que la relación entre la pintura y la arquitectura era en aquel período una armoniosa difusión del *Zeitgeist*, se trataba más bien de adaptar el lenguaje de la pintura al de la arquitectura. Los sistemas de formas puras, simples y a veces transparentes que penetran en el espacio fluyente se asociaban explícitamente con el cubismo y encajaban en la famosa definición que entonces daba Le Corbusier de la arquitectura: «un juego hábil, preciso y magnífico de masas vistas a la luz».

El simbolismo inadmitido

La contradicción entre lo que se decía y lo que se hacía era típica de la primera arquitectura moderna: Walter Gropius desaprobaba el término «estilo internacional» pero creó un estilo arquitectónico y propagó un vocabulario de formas industriales que estaban bastante alejados de los procesos de la industria. Adolf Loos condenaba el ornamento pero aplicaba bellos dibujos a sus propios diseños, y si hubiese ganado el concurso del *Chicago Tribune*, habría construido el símbolo más grandioso, y también el más irónico, de toda la historia de los rascacielos. En su obra posterior, Le Corbusier inició una continuación de la tradición del simbolismo no reconocido, cuyas formas indígenas y vernáculas aún están con nosotros en sus diversas manifestaciones.

Pero es ante todo la contradicción —o al menos la falta de correspondencia— entre imagen y sustancia lo que confirma

el papel jugado por el simbolismo y la asociación en la arquitectura moderna ortodoxa. Como ya hemos dicho, el simbolismo de la arquitectura moderna suele ser tecnológico y funcional, pero cuando esos elementos funcionales actúan simbólicamente, no suelen actuar funcionalmente; por ejemplo, el entramado de acero de Mies, simbólicamente expuesto pero sustantivamente embutido, y el *béton brut* de Rudolph con sus bloques de hormigón o sus fustes «mecánicos» utilizados en un edificio de viviendas y no en un laboratorio de investigación. Otras contradicciones de la arquitectura moderna posterior son el uso de espacios fluyentes para funciones privadas, de muros acristalados para exposiciones occidentales, de vanos industriales para institutos suburbanos, de tuberías vistas que se cargan de polvo y transmiten los ruidos, de sistemas de producción en serie para países subdesarrollados, y de incrustaciones de madera en el hormigón, de economías de alto coste y mano de obra.

Si catalogamos aquí los fallos de estos elementos funcionales para funcionar como estructura, programa, equipamiento mecánico, iluminación o proceso industrial, no lo hacemos para criticarlo (aunque podrían criticarse por razones funcionales), sino para demostrar su simbolismo. Tampoco nos interesa criticar el contenido funcional-tecnológico del simbolismo de la primera arquitectura moderna. Lo que criticamos es el contenido simbólico de la actual arquitectura moderna y la negativa del arquitecto a reconocer ese simbolismo.

Los arquitectos modernos han sustituido un conjunto de símbolos (eclecticismo histórico-romántico) por otro (proceso industrial-cubismo), pero sin ser conscientes de ello. A esto se deben esas contradicciones paradójicas y confusas que aún sufrimos. La diversidad de estilos (por no mencionar la corrección sintáctica y la cortés precisión) de la arquitectura de los años 1960 podría rivalizar con la versatilidad del eclecticismo victoriano de los años 1860. Los siguientes modelos son fuente de la representación simbólica de nuestros mejores edificios de hoy: las plataformas de lanzamiento de Cabo Kennedy (figura 123); la industria vernácula de los Midlands ingleses (figura 124); los invernaderos victorianos (fig. 125); las extravagancias futuristas (fig. 126); las protomegaestructuras constructivistas (fig. 127); los entramados espaciales (fig. 128); las *carceri* de Piranesi (fig. 129); las formas plásticas de la arquitectura popular mediterránea (fig. 130); la escala peatonal y los espacios medievales de las ciudadelas toscanas (fig. 131); y los trabajos de los hacedores de formas del período heroico (fig. 132).

De La Tourette a Neiman-Marcus

La evolución estilística que va de La Tourette a Neiman-Marcus es el típico proceso seguido por el simbolismo hacedor de formas de la arquitectura moderna tardía. La tensa manifestación del genio de Le Corbusier en su última etapa, el monasterio en un campo de Borgoña (fig. 133), constituye en sí misma una brillante adaptación de la blanca y plástica arquitectura popular del Mediterráneo oriental. Sus formas se convirtieron en un Art and Architecture Building en una esquina de New Haven (fig. 134), en un laboratorio de ladrillo en el campus de Cornell (fig. 135), y en un *palazzo* público en una plaza de Boston (fig. 136). Una versión posterior de este claustro borgoñés son unos grandes almacenes en el Strip de Westheimer, en un suburbio de Houston, puro símbolo de gentileza progresiva plantado en un mar de aparcamientos (figs. 137, 138). Y una vez más, no criticamos estas réplicas de una obra maestra clásica, emplazadas en lugares diferentes y destinadas a usos diferentes, aunque si pensamos que estas imitaciones hubieran sido mejores de haber sido aceptadas filosóficamente y utilizadas con ingenio, como en el caso de esos almacenes Beaux-Arts diseñados a imitación de un *palazzo* italiano. Esta serie de edificios que van de Borgoña a Texas ilustran la tendencia del arquitecto moderno a glorificar la originalidad copiándola.

Formalismo servil y expresionismo articulado

La sustitución de formas preconcebidas por imitaciones de un proceso determinista que además no funciona no sólo ha dado lugar a la confusión y la paradoja sino también a un formalismo tanto más servil cuanto que no es reconocido. Los arquitectos y urbanistas que desaprueban el formalismo en arquitectura suelen mostrarse rígidos y arbitrarios cuando llega el momento de comprometer sus proyectos con la forma. Los diseñadores urbanos que han aprendido las virtudes antiformalistas de la profesión arquitectónica y la crítica del «prejuicio físico» de la profesión de urbanista se suelen ver atrapados en este dilema. Una vez trazado el «proceso de planificación» y fijadas las «líneas maestras de desarrollo», los planes se rellenan con edificios hipotéticos para mostrar «posibles desarrollos»», a los que el graduado reciente que está en ese momento en el «lado del diseño» del proyecto, da aquellas formas a la moda que, en su opinión, utilizaría el arquitecto más admirado por

él, venga o no a cuento el vocabulario formal de ese maestro para el problema en cuestión.

La sustitución de la expresión por la representación, vía el menosprecio hacia el simbolismo y el ornamento, ha dado lugar a una arquitectura en que la expresión se ha transformado en expresionismo. Las formas características de la última arquitectura moderna suelen exagerarse, debido quizá a que las formas abstractas y los elementos funcionales sin adornos sólo permiten significados muy pobres. Y a la inversa, muchas veces se minimizan en su contexto, como en el caso de La Tourette en el Strip de Westheimer. En cierta ocasión, Luis Kahn dijo que la exageración era la herramienta del arquitecto para crear el ornamento. Pero la exageración de la estructura y el programa (y en los años cincuenta y sesenta del equipamiento mecánico, es decir, tuberías igual a decoración) ha llegado a ser el sustituto del ornamento.

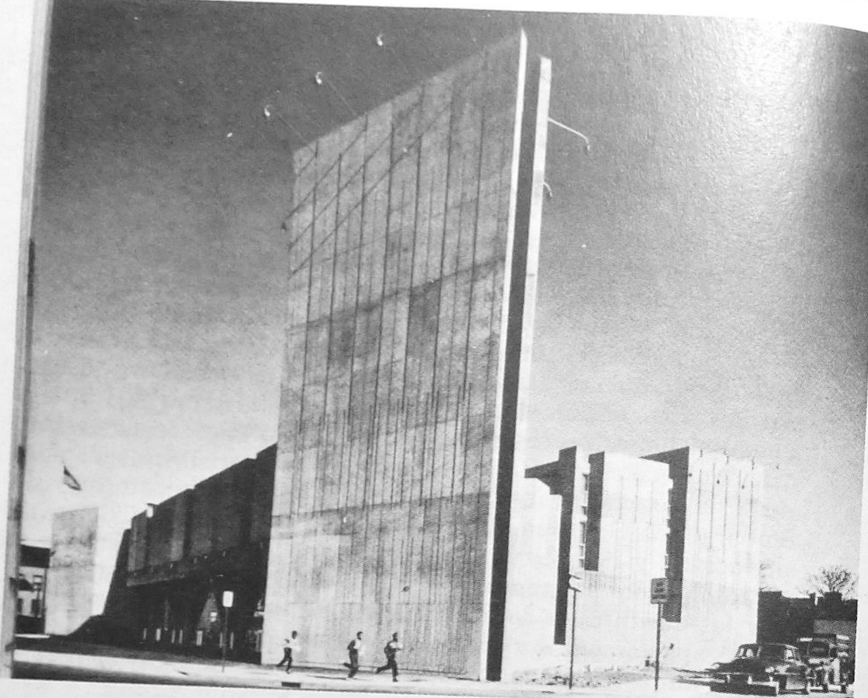
La articulación como ornamento

Los arquitectos modernos han caído en la distorsión y la hiperarticulación para reemplazar al ornamento y el simbolismo explícito. La distorsión estridente a gran escala y la articulación «sensible» a pequeña escala dan lugar a un expresionismo oue en nuestra opinión es irrelevante y no significativo, un vodevil arquitectónico en el que para ser progresivo hay que parecer estrafalario. Por un lado, consideremos todos esos edificios residenciales, públicos e institucionales cuyas tenues complejidades (terrazas escalonadas; secciones, plantas o alzados en acordeón; claros en voladizo; *zoots diagonales;* estriaciones texturadas y puentes o contrafuertes colgantes) casi igualan las distorsiones estridentes del puesto de hamburguesas de McDonald pero carecen del programa comercial y del marco distractivo que justifican la estridencias de la arquitectura del Strip. Por otro lado, consideremos las estructuras sensitivamente articuladas y las crujías voladas que modulan una fachada, definen los espacios interiores o reflejan variantes del programa. Esas laboriosas protuberancias y sutiles indentaciones se colocan allí en bien de la escala, el ritmo y la riqueza, pero son tan irrelevantes y carentes de sentido como los bajorrelieves de las pilastras de un palacio renacentista (a las que se parece), pues hay que contemplarlas en su mayor parte dentro de grandes espacios (a menudo aparcamientos) y a gran velocidad.

La arquitectura articulada es hoy como un minueto en una discoteca, porque incluso fuera de la autopista nuestra sensibilidad sigue sintonizada con su audaz escala y sus detalles. Posiblemente cualquier detalle arquitectónico nos impacienta en ese contexto cacofónico que es nuestro paisaje real. Además, la articulación sensitiva es un lujo costoso, y mejor será eliminarlo antes de que nos lo pidan. El voladizo de 60 cm en la fachada de un edificio, puesto allí para dar un sutil matiz al programa, que sólo sabe apreciar el propio arquitecto, es un residuo de tiempos más estables. Hoy los programas cambian muchas veces en el transcurso de la construcción. Y no podemos permitirnos conjunciones demasiado literales entre la forma y unas funciones fugaces. En suma, hoy las formas son demasiado estridentes para su función en nuestro entorno, y los detalles demasiado sensibles para el timbre de nuestro entorno. Sin embargo, en el extremo opuesto está la necesidad individual de privacidad y detalle, no satisfecha por el diseño moderno y sí en cambio por las reproducciones a escala 5/8 de Disneylandia, por las caricaturas de la escala humana que hay en los patios de los apartamentos ajardinados y por el mobiliario a escala 7/8 de los fantásticos interiores de las maquetas de Levittown.

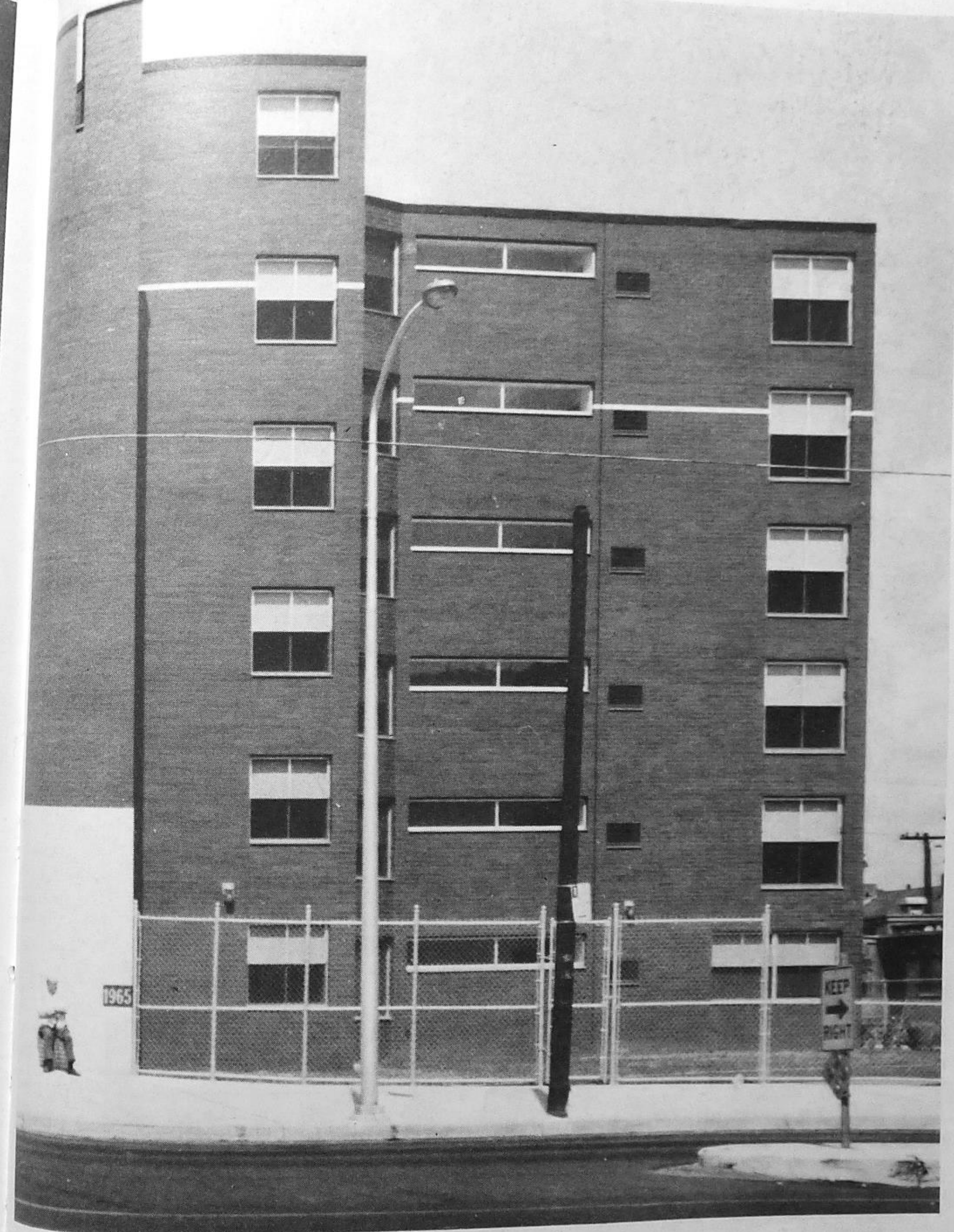
El espacio como Dios

Quizá el elemento más tiránico de nuestra arquitectura sea ahora el espacio. El espacio ha sido inventado por los arquitectos y deificado por los críticos, y con él se ha llenado el vacío que dejó un simbolismo fugitivo. Si la articulación ha ocupado el lugar del ornamento en la arquitectura del expresionismo abstracto, el espacio ha desplazado al simbolismo. Nuestros símbolos heroicos y originales, desde las *carceri* a Cabo Kennedy, alimentaron nuestros egos tardorrománticos y satisficieron nuestro anhelo de un espacio expresionista y acrobático para una nueva era en la arquitectura. Es espacio y luz, una luz como elemento que distorsiona el espacio para lograr una mayor dramatización. La actual réplica espacial de las fábricas de los decimonónicos Midlands industriales ilustra la irrelevancia de esos préstamos. Los complejos claros diagonales y los muros y cubiertas acristaladas de la primera arquitectura industrial respondían a la necesidad de luz natural y de un mínimo uso de la luz artificial en una jornada de trabajo de doce horas y en unas latitudes en las que los días son muy cor-



115. Earl P. Carlin, arquitecto; Paul E. Pozzi y Peter Millard, Asociados, Cuartel Central de Bomberos, New Haven (1959-1962)





117. Guild House, ventanas

◄ 116. Venturi y Rauch, Cuartel de Bomberos N.° 4, Columbus (Indiana, 1965-1967)

VITRUVIUS:

(A) Firmness +

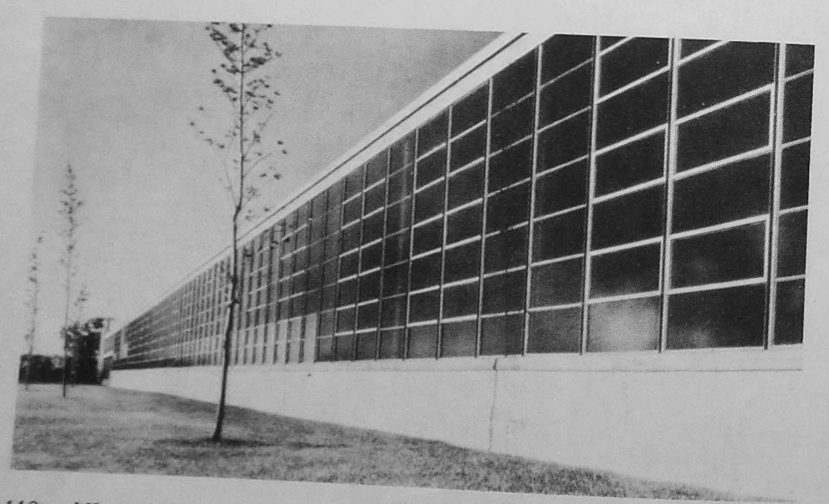
(B) Commodity +

(C) Delight

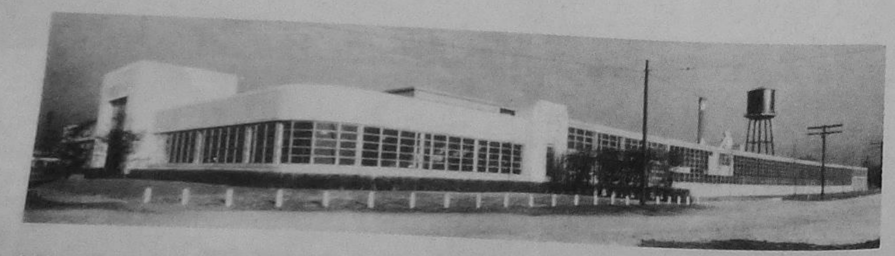
GROPIUS:



118. Vitruvio y Gropius



119. Albert Kahn, fábrica para Lady Esther, Ltd., Clearing (Illinois)



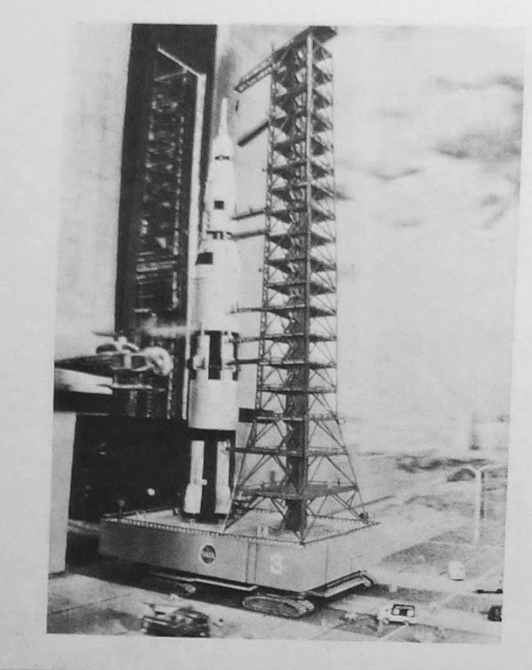
120. Fábrica para Lady Esther, Ltd.



121. Walter Gropius, Bauhaus, Dessau (Alemania, 1925-1926)



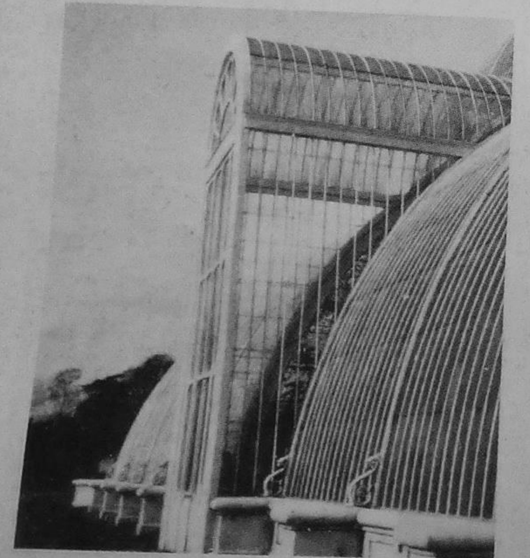
122. Silo mecánico, de Le Corbusier, *Towards a New Architecture*



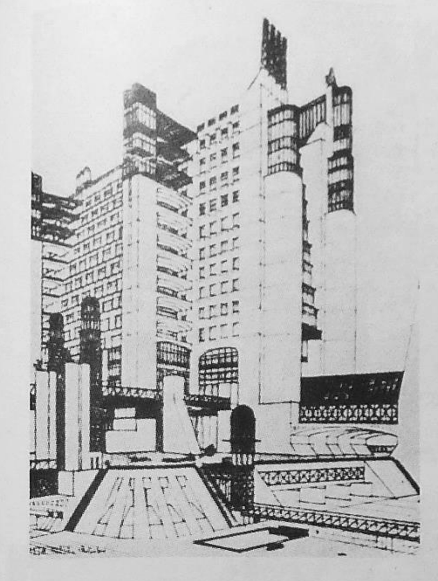
123. Cabo Kennedy



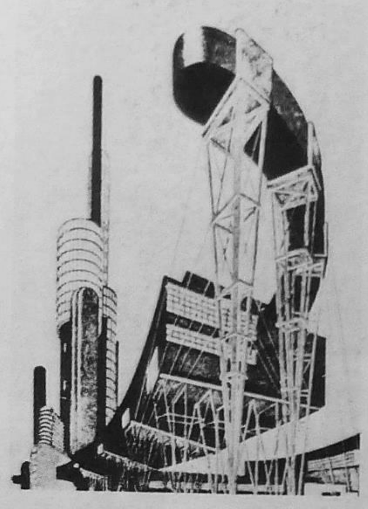
124. Maltería de St. Stephen, Canterbury



125. Palm House, Kew



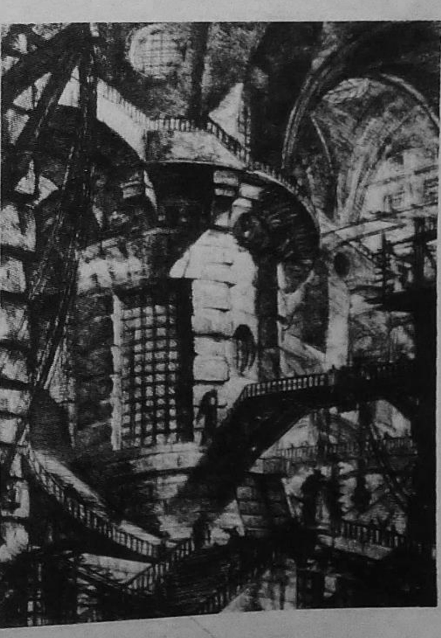
126. Antonio Sant'Elia, proyecto de Metro (1914)



127. Boceto constructivista ruso para edificio industrial, de Tchernikov, *101 Fantasías*



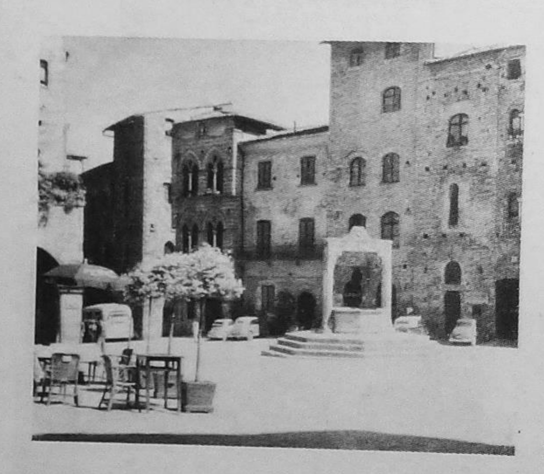
128. R. Buckminster Fuller, «Cúpula» geodésica de juguete



129. Giovanni Battista Piranesi, *Carceri*



130. Procida, Italia



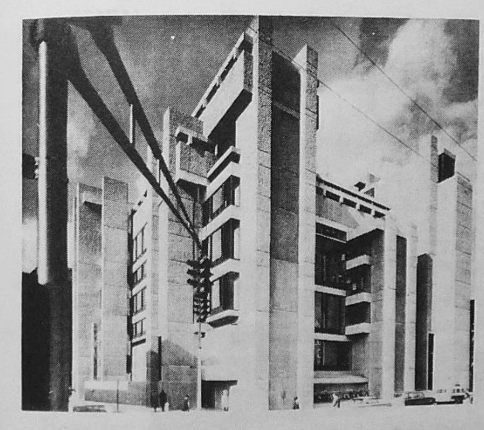
131. Piazza Cavour, San Gimignano



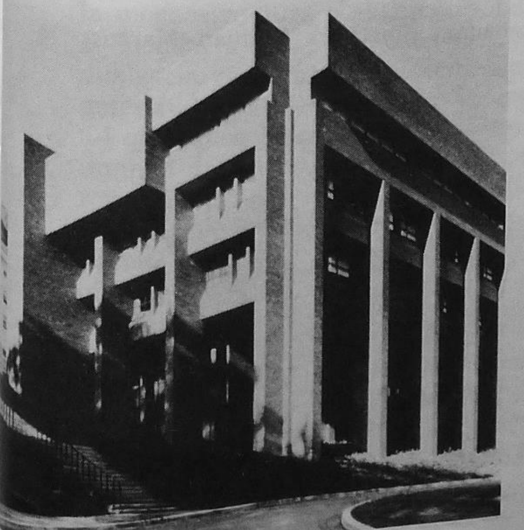
132. Le Corbusier, Edificio del Tribunal Supremo, Chandigarh (1951-1956).



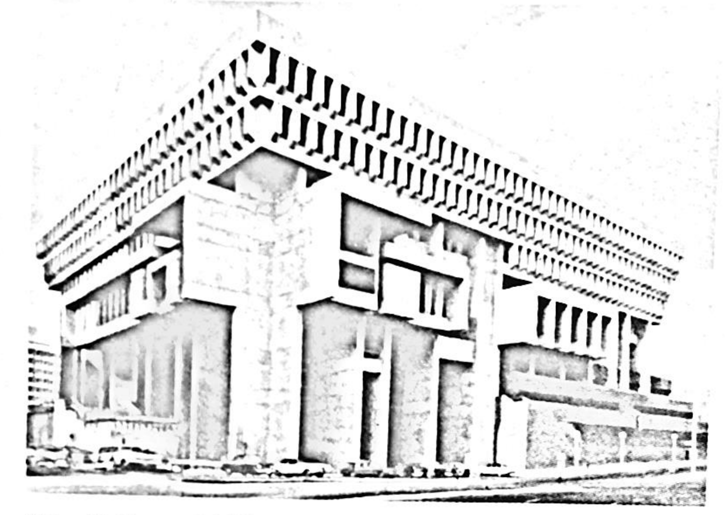
133. Monasterio de La Tourette, Evreux (Francia, 1956-1960)



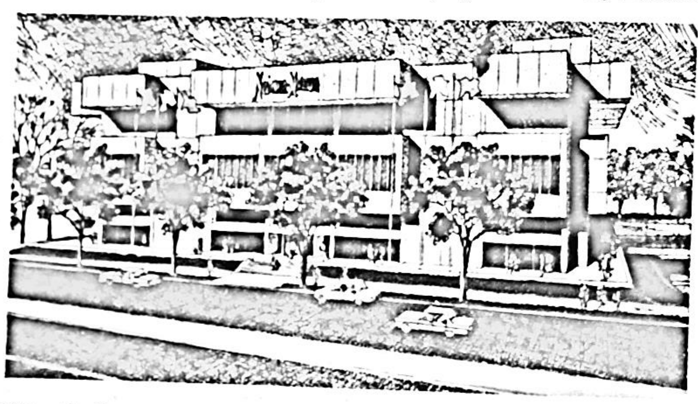
134. Paul Rudolph, Edificio Yale University Art and Architecture, New Haven (1962-1963)



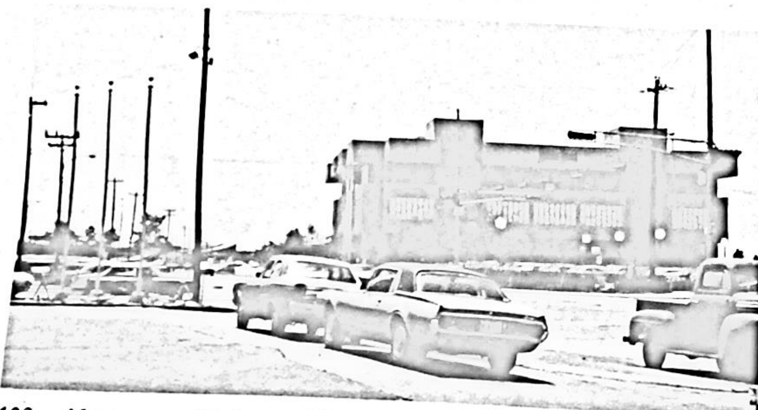
135. Ulrich Franzen, Escuela Agronómica de la Universidad de Cornell, Ithaca (Nueva York, 1963-1968)



136. Kallman, McKinnell y Knowles, Ayuntamiento, Boston (1963)



137. Hellmuth, Obata y Kassabaum, Almacenes Neiman-Marcus, Houston (Tejas)



138. Almacenes Neiman-Marcus

tos en invierno y los inviernos muy largos. Por otro lado, el fabricante de Manchester basaba sus cálculos en la existencia de un clima fresco en verano, de bajos niveles de calefacción en invierno y de una mano de obra dócil y barata que aguantaría esas condiciones de trabajo y repararía en seguida las filtraciones. Sin embargo, hoy la mayoría de los edificios necesitan ventanas por las que mirar más que cristaleras para la luz, porque nuestros niveles de iluminación son más altos y no pueden satisfacerse sólo con la luz diurna, y las superficies de vidrio deben reducirse y los techos ser razonablemente bajos porque así lo exige el aire acondicionado y el presupuesto. Por tanto, nuestro impacto estético no debe originarse en la luz, sino en criterios más simbólicos y menos espaciales.

Las megaestructuras y el control de diseño

La arquitectura moderna reciente ha logrado cierto formalismo rechazando la forma, ha promovido el expresionismo ignorando el ornamento y ha deificado el espacio rechazando los símbolos. Confusiones y paradojas son el resultado de esta situación desagradablemente compleja y contradictoria. Irónicamente glorificamos la originalidad imitando las formas de los maestros del movimiento moderno. Este individualismo simbólico produce poco daño salvo en sus efectos sobre el presupuesto, pero *es* dañino en cuanto impone a todo el paisaje representaciones heroicas de las creaciones únicas de los maestros. Tal heroísmo simbólico está detrás de la proclividad moderna a la megaestructura y el diseño total. Los arquitectos que exigen la evidencia del proceso en las formas de los edificios individuales la rechazan en la forma de la ciudad, donde sería más defendible. El diseño total es lo opuesto de la ciudad incremental que crece gracias a las decisiones de muchos: el diseño total implica atribuir al arquitecto un papel mesiánico como corrector del revoltijo de la ciudad tentacular; propicia una ciudad dominada por la arquitectura pura y mantenida mediante «inspecciones de diseño», y defiende la arquitectura de la renovación urbana y las comisiones de bellas artes. El Ayuntamiento de Boston y su complejo urbano son el arquetipo de esta ilustrada renovación de la ciudad. La profusión de formas simbólicas, que recuerdan las extravagancias de la época del general Grant, y el revival de la *piazza* medieval y su *palazzo público* resultan al final un fastidio. Son demasiado arquitectónicas. Una

torre convencional albergaría mejor a la burocracia, quizá rematada por un rótulo chispeante que dijera SOY UN MONUMENTO (fig. 139).

Sin embargo, la no arquitectura nunca será respuesta adecuada para el exceso de arquitectura. La reacción de los arquitectos de *Architectural Design* es seguramente tan inútil como los incesantes halagos a las irrelevantes sutilezas que se dan, en el otro extremo, en ciertas revistas, aunque posiblemente resulte menos dañino siquiera sea porque rara vez consigue construirse, enchufarse o inflarse. La metafísica del futurismo mundial, la mística megaestructuralista y los artilugios ambientales son una repetición de los mismos errores de la generación anterior. Su hiperdependencia de la tecnología espacial, futurista o de ciencia ficción constituye un paralelo exacto del esteticismo de la máquina propio de los años veinte y se acerca en último término a su manierismo. Sin embargo, al contrario que la arquitectura de los años veinte, son artísticamente un punto muerto y socialmente una evasión.

La megaestructura ha sido promovida por el esmerado publicismo de grupos como Archigram que rechazan la arquitectura pero cuyas visiones urbanas y grafismos murales van mucho más lejos que los jadeos megalomaníacos de los últimos diseñadores Beaux-Arts. Al contrario que la arquitectura de la ramificación urbana, las megaestructuras se prestan a un diseño total y a maquetas extraordinariamente bellas, que significativamente quedan muy bien en las salas de consejo de las grandes fundaciones culturales o en las páginas de la revista *Time*, pero que nada tienen que ver con lo que puede alcanzarse o desearse en nuestro presente contexto técnico y social. Los ejercicios ocasionalmente ingeniosos de los visionarios de la megaestructura en imaginería Pop están bien como fin en sí mismos, como intento más literario que arquitectónico. Pero como teoría arquitectónica son una lata y, en último término, e incluso de modo inmediato, muestran una gran irresponsabilidad para los problemas reales e interesantes de hoy.

Mientras tanto, todo municipio y todo estado ponen a punto sus consejos de diseño para promover la revolución arquitectónica de la generación pasada y corrompen a sus miembros con procedimientos arbitrarios y no regidos por leyes. «Diseño total» llega a significar «control total» en manos de los miembros de las comisiones de bellas artes, quienes han aprendido que está bien promover una mediocridad mortecina a base de rechazar lo «bueno», lo «malo» y lo nuevo que ellos no aceptan, y así poco a poco se va haciendo la ciudad (véase Apéndice).

Celo tecnológico mal aplicado

En nuestra opinión, tan indeseables son social y artísticamente los viejos revolucionarios de las comisiones de Bellas Artes como los nuevos revolucionarios de las megaestructuras, pues comparten la misma tradición de tecnología arquitectónica y asumen la misma postura progresiva, revolucionaria y estético-maquinista de los primeros arquitectos modernos; ser «heroico y original»» consiste en buena medida en mostrarse tecnológicamente avanzado. Las discrepancias entre sustancia e imagen que se dan en el *machismo* tecnológico de la arquitectura moderna y la carestía de sus gestos frecuentemente vacíos se pusieron de manifiesto mucho antes de lo que hubiesen admitido los arquitectos. Los métodos de la producción industrial resultaron en gran medida inaplicables a la construcción de edificios. Muchos sistemas estructurales elegantes (por ejemplo, los entramados espaciales), aunque resultaban muy eficientes desde el punto de vista de la resistencia de los materiales y económicos para cubrir grandes estructuras industriales, fallaron claramente al aplicarlos a los programas, a los espacios y los presupuestos de encargos arquitectónicos más prosaicos y usuales. Como decía Philip Johnson, no se puede poner una puerta en una cúpula geodésica.

Además, muchos arquitectos que se centraron en las formas de la ingeniería ignoraron otros aspectos de la industria de la construcción, como la financiación, la distribución, los oficios existentes y los materiales y métodos convencionales. Estas importantes facetas son, como muy bien saben los promotores, muy susceptibles de mejorarse mediante la tecnología, incluida la tecnología de la gestión, y afectan a la forma y el coste finales de la arquitectura mucho más que las innovaciones tecnológico-constructivas. Los arquitectos han contribuido muy poco a satisfacer las verdaderas necesidades de la construcción en este país —especialmente en el capítulo de la vivienda— en parte por culpa de su predilección por una tecnología avanzada de una clase simbólica y visionaria que les ha impedido actuar eficazmente con sistemas constructivos al uso.

Mientras se dedicaban a su forma favorita de vuduismo tecnológico durante los últimos cuarenta años (es decir, a investigar métodos industrializados de prefabricación), los arquitectos han ignorado hasta hace muy poco la industria del hogar móvil. Esta industria, sin ayuda de arquitectos y aplicando una tecnología tradicional —esencialmente la carpintería, que está relacionada con los métodos innovadores de distribución— está produciendo actualmente un quinto del total anual de viviendas

en Norteamérica. Los arquitectos deberían renunciar a ser grandes innovadores técnicos en la construcción de viviendas y centrarse en adaptar esta tecnología nueva y útil a necesidades más amplias que las que atiende hoy y a desarrollar un simbolismo del hogar móvil más vivo para los grandes mercados (fig. 140).

¿Qué revolución tecnológica?

Es muy significativo que la «tecnología avanzada», propiciada por la arquitectura moderna progresiva, continúe incluso hoy dentro del estilo decimonónico de la industrialización y la producción en serie. Incluso las visiones estructurales de Archigram son versiones a lo Julio Verne de la Revolución Industrial con una terminología superficial de tipo Pop - aeroespacial (fig. 141). No obstante, la propia industria aeroespacial norteamericana, modelo elegido por los megaestructuralistas arquitectónicos de última hora, se enfrenta a su propio trauma de extinción debido a un exceso de tamaño y especialización. Como afirma Peter Barnes en *New Republic*: [17]

> Desde un punto de vista puramente económico, los gigantes aeroespaciales se han convertido para la nación más en una carga que en una ayuda. A pesar de las miríadas de promesas que la ciencia tiene en reserva, América no necesita hoy dar nuevos pasos de gigante en el progreso tecnológico, al menos en el campo aeroespacial. Lo que necesita es espacio para respirar, la oportunidad de evaluar el impacto de la tecnología actual y de distribuir más equitativamente los frutos del progreso. Necesita pensar en pequeñas cosas, no en grandes.

Según Barnes, el proyecto de viviendas «Operation Breakthrough» de la Boeing requería un coste de 7750 $ por unidad de vivienda sólo en acondicionamiento del solar, sin contar los costes de la construcción y los servicios arquitectónicos.

La revolución que hoy importa es la revolución electrónica en curso. Arquitectónicamente, los sistemas simbólicos que comporta la electrónica también son más importantes que su contenido ingenieril. El problema tecnológico más urgente a que nos enfrentamos es engranar de un modo humano los avanzados sistemas científicos y técnicos con nuestros imperfectos y explotados sistemas sociales, un problema merecedor de que los ideólogos y visionarios de la arquitectura les dediquen sus mejores esfuerzos.

A nuestro juicio, los pabellones más aburridos de la Expo 67 eran aquellos que correspondían a las estructuras progresistas de las ferias mundiales del siglo XIX, tan celebradas por Sigfried Giedion; en cambio, el pabellón checo —una nimiedad arquitectónica y estructural, pero tatuado con símbolos e imágenes móviles— era con mucho el más interesante. También recibía las colas más largas de visitantes; y era el espectáculo, y no el edificio, lo que atraía a la multitud. El pabellón checo era casi un tinglado decorado.

Imaginería preindustrial para una era postindustrial

Un lenguaje de formas preindustriales ha complementado al de las formas industriales en la última arquitectura moderna. Los primeros croquis de Le Corbusier para aldeas mediterráneas son probablemente el punto de partida de la preocupación de los arquitectos y teóricos modernos hacia la arquitectura vernácula, popular o anónima. La geometría plana y simple de las blancas formas mediterráneas atraía a la estética cubista - purista del joven Le Corbusier, y su plasticidad audaz y ruda fue transformada en el *béton brut* de sus últimas obras. El *béton brut* se convirtió en un estilo, en el estilo, tras la reacción post - Mies contra la arquitectura de entramado y panel, con un vocabulario de formas, el Modulor, por no hablar ya de un sistema explícito de proporciones, tan exacto como el de los órdenes del Renacimiento.

Los arquitectos que han adaptado las formas de La Tourette a fines simbólico - heroicos muy alejados de su significado original, utilizándolas en unidades prefabricadas de ladrillo y contrachapados, llevándolas desde los polígonos industriales de New Jersey a los monumentos arquitectónicos de Tokio, también han bebido en las fuentes vernáculas del Mediterráneo que inspiraron a La Tourette. Los modelos vernáculos han alcanzado gran popularidad allí donde la tecnología avanzada resultaba traída por los pelos, incluso para los arquitectos modernos, es decir, en las casas unifamiliares de los suburbios. La aceptación de la arquitectura primitiva y vernácula ha introducido la arquitectura tradicional por la puerta trasera en nombre del «regionalismo». Incluso hoy, los tradicionales tejados y entarimados americanos son aceptados y sustituyen las cubiertas planas y el hormigón de imitación que tanto favor gozaban entre los arquitectos y que tanto habían de soportar sus clientes en los suburbios.

Lo que los arquitectos llaman hoy arquitectura anónima se parece mucho a lo que nosotros denominamos arquitectura ordinaria, pero no es lo mismo porque la primera rehúye el simbolismo y el estilo. Los arquitectos han adaptado las formas sencillas de la arquitectura vernácula pero han ignorado en gran medida el simbolismo complejo que hay tras ellas. Ellos mismos han utilizado simbólicamente los vocabularios vernáculos para sugerir una asociación con el pasado y con la virtud simple y determinista, es decir, como tempranos ejemplos de una correspondencia entre métodos estructurales, organización social e influencias ambientales, en paralelo aunque a un nivel primitivo con los benignos procesos que dieron lugar a lo industrial vernáculo. Sin embargo, paradójicamente, los arquitectos, salvo Aldo van Eyck en Africa y Gunther Nitschke en Japón, han descartado los valores simbólicos de que están investidas esas formas y que dominan, al menos así nos lo dicen los antropólogos, el entorno artifactual de las culturas primitivas, contradiciendo a menudo la influencia de la función y la estructura sobre la forma.

De La Tourette a Levittown

Resulta aún más irónico que los arquitectos modernos, capaces de abrazar la arquitectura vernácula que esté alejada en el espacio o en el tiempo, rehacen despectivamente lo vernáculo actual de Estados Unidos, es decir, lo vernáculo de los constructores de Levittown y lo vernáculo comercial de la Carretera 66. Esta aversión a la edificación convencional que nos rodea quizá sea una exótica supervivencia del romanticismo del siglo XIX, pero nosotros creemos que se trata simplemente de la capacidad o incapacidad de los arquitectos para discernir el simbolismo presente en las formas de su propio idioma vernáculo. Son incapaces de discernir, por ignorancia o por altivez, el simbolismo de Mykonos o Dogon. Comprenden el simbolismo de Levittown y no les gusta, ni están dispuestos a suspender su juicio acerca de él para aprender y, aprendiendo, llegar a un nuevo juicio más sensato (fig. 142). El contenido de los símbolos, el buhonerismo comercial y las aspiraciones sociales de la clase media - media son tan desagradables para muchos arquitectos que renuncian a investigar con ecuanimidad la base de ese simbolismo y analizar las formas de los suburbios por su valor funcional; en realidad, les es muy difícil admitir que pueda hacerlo algún arquitecto «liberal».[18]

Los arquitectos que encuentran desagradable las aspiraciones sociales de la clase media - media y que gustan de formas arquitectónicas no arracimadas sólo ven bien el simbolismo en los paisajes residenciales suburbanos, por ejemplo, en sus elegantes «dúplex» en estilo Regencia, Williamburg, New Orleans, Provincial francés u Orgánico de la Pradera, y en sus ranchos embellecidos con linternas de carreta, mansardas y ladrillo envejecido. Reconocen el simbolismo pero no lo aceptan. Para ellos, la decoración simbólica de los tinglados suburbanos representa los valores materialistas y degradados de una economía de consumo en la que las técnicas de venta lavan el cerebro de la gente hasta privarla de toda capacidad de elección, con sus vulgares violaciones de la naturaleza de los materiales y su contaminación visual de la sensibilidad arquitectónica, y como no, de la ecología.

Este punto de vista confunde la variedad con la vulgaridad. Al negar el valor arquitectónico del Strip, niega también su organización funcional sencilla y de sentido común, que satisface las necesidades de nuestra sensibilidad en un entorno automovilístico de grandes espacios y movimientos rápidos, incluida la necesidad de un simbolismo explícito y realzado. Análogamente, en los suburbios, el ornamento ecléctico en y alrededor de cada una de esas casas relativamente pequeñas llega visualmente hasta uno a través de esos espacios de césped relativamente grandes y ejerce un impacto que la pura articulación arquitectónica nunca podría conseguir, al menos a tiempo, antes de que uno haya pasado a la casa siguiente. Las esculturas en el césped, a medio camino entre la casa y el bordillo, actúan como amplificador visual en este espacio, enlazando la arquitectura simbólica con el vehículo en movimiento. Y así, las esculturas de jockeys, las lámparas de coches, las ruedas de carretas, los números de fantasía, los trozos de vallas y los buzones sobre cadenas erectas tienen un papel tan espacial como simbólico. Sus formas identifican espacios extensos como lo hacen las urnas de los parterres de Le Nôtre, los templos en ruinas de los parques ingleses y el rótulo en el aparcamiento A & P (fig. 143).

Pero los significados simbólicos de las formas en el lenguaje vernáculo del constructor también sirven para identificar y sostener el individualismo del propietario. El ocupante de un anónimo inmueble vernáculo en una calle medieval italiana puede lograr su identidad mediante la decoración en la puerta de la calle —o quizá mediante la *bella figura* de tela— en una escala adecuada para una comunidad espacialmente limitada y peatonal. Lo mismo puede decirse de las familias que habitan tras las fachadas unificadas de las *terraces* londinenses de Nash.

Pero el habitante de clase media de un suburbio que ocupe una casa no anterior a la guerra, sino una versión menor y perdida en un gran espacio, ha de buscar su identidad mediante el tratamiento simbólico de la forma de la casa, ya sea con elementos estilísticos suministrados por el promotor (por ejemplo, estilo colonial), ya sea recurriendo a diversos ornamentos simbólicos que aplica después el propietario (la lámpara rococó en la ventana o la rueda de carreta ante la casa, fig. 144).

Los críticos de la iconografía suburbana atribuyen sus infinitas combinaciones de elementos ornamentales estandarizados más al amontonamiento que a la variedad. Los conocedores de los suburbios pueden rechazar esta afirmación como muestra de la insensibilidad del no iniciado. Considerar chabacanos esos artefactos de nuestra cultura es equivocarse de escala. Es como condenar los decorados teatrales porque son toscos, vistos a metro y medio de distancia, o condenar los *putti* de escayola, hechos para ser vistos desde lo alto de una cornisa barroca, porque carecen de los refinamientos de un bajorrelieve de Mino da Fiesole en un sepulcro renacentista. Además, el atrevimiento de las chucherías suburbanas distrae la mirada de esos postes telefónicos que ni siquiera gustan a la mayoría silenciosa.

Arquitectura de la mayoría silenciosa blanca

A muchas personas les gustan los suburbios. Y ésta es una poderosa razón para aprender de Levittown. La última de nuestras ironías es que, aunque la arquitectura moderna ha pretendido desde el comienzo que su filosofía contaba con una fuerte base social, los arquitectos modernos han trabajado para mantener más separadas que juntas las cuestiones formales de las sociales. Al menospreciar Levittown, los arquitectos modernos, que curiosamente han propiciado la influencia de las ciencias sociales en la arquitectura, rechazan juegos enteros de configuraciones sociales dominantes por el mero hecho de que les disgustan las consecuencias arquitectónicas de esas configuraciones. Y a la inversa, al definir Levittown como arquitectura «de la mayoría silenciosa blanca», la rechazan de nuevo porque no les gustan las opiniones políticas que, según creen, sustenta esa silenciosa mayoría blanca. Los arquitectos rechazan la misma heterogeneidad de nuestra sociedad que hace que las ciencias sociales tengan un papel que jugar en la arquitectura. Como expertos con ideales, que de boquilla sirven a las ciencias sociales, construyen para el hombre pero no para el pueblo, lo cual significa, servirse a sí mismo, es decir, regirse por los valores de su propia clase media - alta, valores que asignan a todo el mundo. La mayoría de los habitantes de las zonas suburbanas rechazan los limitados vocabularios formales que promueven los valores de los arquitectos, o los aceptan veinte años más tarde, cuando ya los ha modificado el constructor: la casa usoniana se convierte en la casa rancho. Solamente los muy pobres son dominados por los valores de los arquitectos, vía las viviendas de protección oficial. Los promotores no construyen para el hombre sino para el mercado y probablemente hacen menos daño del que harían los arquitectos autoritarios si tuviesen el poder que tiene el promotor.

Y no es necesario dar la razón a los políticos reaccionarios para defender los derechos de la clase media - media a su propia estética arquitectónica. Hemos comprobado que la estética tipo Levittown es compartida por la mayoría de las personas de clase media - media, tanto blancas como negras, tanto liberales como conservadoras. Si el hecho de analizar la arquitectura de los suburbios implica permitir al régimen de Nixon «penetrar incluso en el campo de la crítica arquitectónica»,[19] entonces en el campo del urbanismo se han infiltrado los nixonianos durante más de diez años, los Abrams, Gans, Webber, Dyckman y Davidoff. Y es que nuestra crítica no es nada nueva; los planificadores sociales la vienen formulando desde hace más de una década. Pero en esta diatriba de la mayoría silenciosa de Nixon, especialmente en su dimensión arquitectónica, en cuanto aspecto contrario a sus facetas raciales y militares, hay una fina línea divisoria entre el liberalismo y el esnobismo de clase anticuada.

Otro punto evidente es que la «contaminación visual» (que suele afectar siempre a la casa o el negocio del prójimo) no es un fenómeno del mismo orden que la contaminación atmosférica o acuática. A uno le pueden gustar las vallas anunciadoras y no aprobar los destrozos mineros de Appalachia. No existe una manera «buena» de contaminar la tierra, el aire o el agua. Pero en cambio podemos aprender a hacer bien el *strip* o la ramificación urbana. Sin embargo, la revista *Life*, en un editorial titulado «Suprimir el vandalismo», considera equivalentes el crecimiento suburbano ramificado, las vallas anunciadoras, las conducciones eléctricas, las estaciones de gasolina y la explotación abusiva de nuestros recursos que tanto daño ha hecho a este país.[20] La «contaminación visual» parece inspirar a editorialistas y fotógrafos que la contemplan con alarma y redactan a su costa descripciones poéticas a la manera de Mil-

ton y Dorè. Su estilo suele entrar en conflicto abierto con su tono reprobador. Si eso es tan malo, ¿por qué resulta tan inspirador?

Arquitectura social y simbolismo

Nosotros, los arquitectos que esperamos una redistribución de los recursos nacionales con una finalidad social, hemos de andar con cuidado a la hora de cargar el acento en los usos y en su promoción más que en la arquitectura que los alberga. Esta reorientación requiere una arquitectura ordinaria, no patos. Pero cuando hay poco dinero para gastar en arquitectura, desde luego se precisa la máxima imaginación arquitectónica. Y los modelos para edificios modestos e imágenes con fin social habrá que buscarlos, no en el pasado industrial, sino en la ciudad cotidiana que nos rodea, en edificios modestos y espacios modestos con accesorios simbólicos.

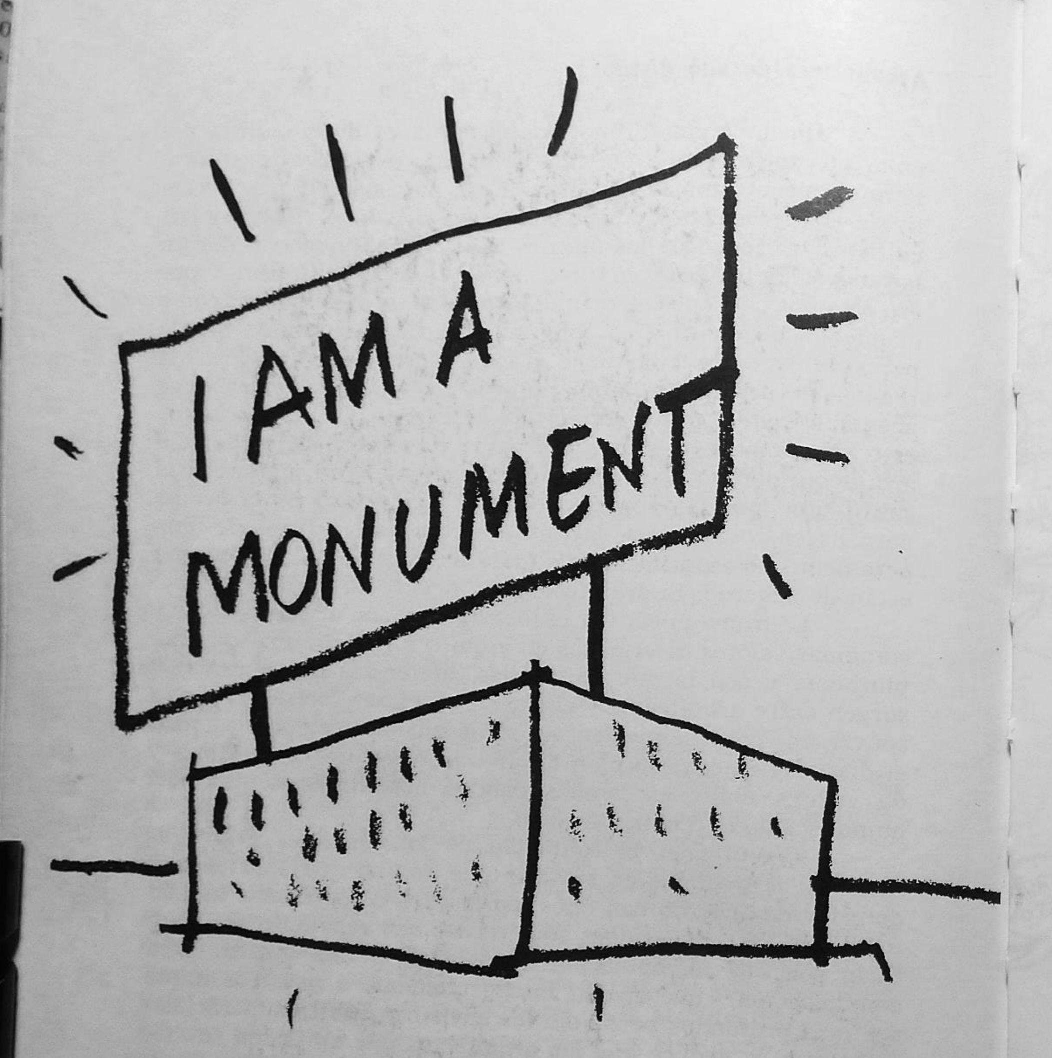
Abordar las implicaciones arquitectónicas y las críticas cuestiones sociales de nuestro tiempo requerirá que renunciemos a ese expresionismo arquitectónico que se mira el ombligo y a nuestra errónea pretensión de construir al margen de un lenguaje formal y descubrir lenguajes formales aptos para nuestro tiempo. Esos lenguajes habrán de incorporar el simbolismo y la aplicación retórica. Las épocas revolucionarias son propensas al simbolismo didáctico y al uso propagandístico de la arquitectura para promover metas revolucionarias. Esto es tan aplicable al simbolismo de los reconstructores de nuestros *ghettos* (militantes africanistas o conservadores de clase media) como lo era al simbolismo republicano de inspiración romántico-romana de la Francia revolucionaria. Boullé era un propagandista y un simbolista, pero también un formalista. Veía, como nosotros deberíamos ver, en la arquitectura un símbolo en el espacio antes que una forma en el espacio. Para descubrir nuestro simbolismo hemos de ir a los confines suburbanos de la ciudad existente, que son atractivos más desde un punto de vista simbólico que formalista, y que representan las aspiraciones de casi todos los norteamericanos, incluidos los moradores de las viviendas de menos renta y la mayor parte de la mayoría blanca silenciosa. Con esta óptica, nuestra Roma será Los Angeles y nuestra Florencia, Las Vegas; y, al igual que ese silo mecánico que fue arquetipo generaciones atrás, el rótulo del Flamingo será el modelo para orientar nuestra sensibilidad hacia una nueva arquitectura (fig. 145).

Arquitectura de alto diseño

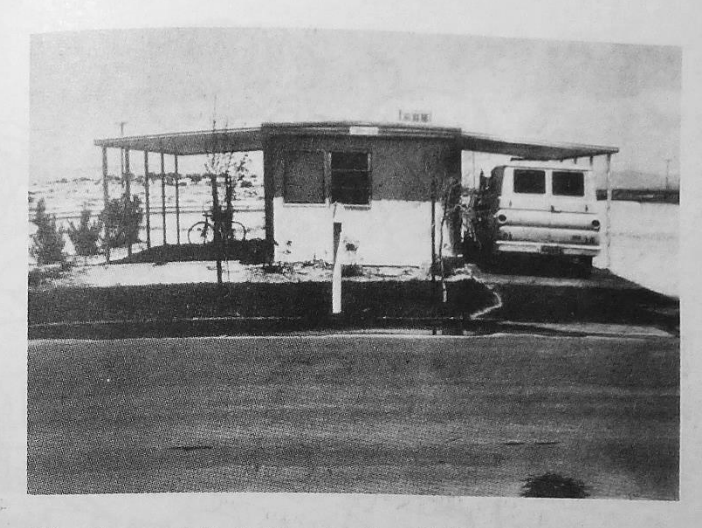
Digamos por último, que el aprender de la cultura popular no expulsará al arquitecto de su estatus en la alta cultura. Pero sí puede cambiar esa alta cultura para hacerla más receptiva a las necesidades y problemas reales. La alta cultura y sus cultistas (variedad de los últimos años) tienen mucho poder en la renovación urbana y en otros círculos del *establishment*, y por eso estamos convencidos de que la arquitectura del pueblo como el pueblo la quiere (y no como algún arquitecto decida que la necesita el hombre) no tiene grandes posibilidades contra esa renovación urbana hasta que no penetre en las academias y sea aceptable para los que toman las decisiones. Contribuir a que esto ocurra no constituye una parte vergonzosa del papel del arquitecto de alto diseño; al contrario, suministra, junto con la subversión moral a través de la ironía y el uso de la broma para hacer cosas serias, las armas propias de artistas de temperamento no autoritario en situaciones sociales con las que no están de acuerdo. El arquitecto se convierte en un bufón.

La ironía puede ser el instrumento con el que abordar y combinar valores divergentes en arquitectura para una sociedad pluralista y con la que ajustar las diferencias de valores que surgen entre arquitectos y clientes. Las clases sociales rara vez convergen, pero sí pueden suscribir alianzas temporales para el diseño y la construcción de una arquitectura comunitaria y de valores múltiples; ambos bandos necesitarán sentido del humor y algo de ironía e ingenio.

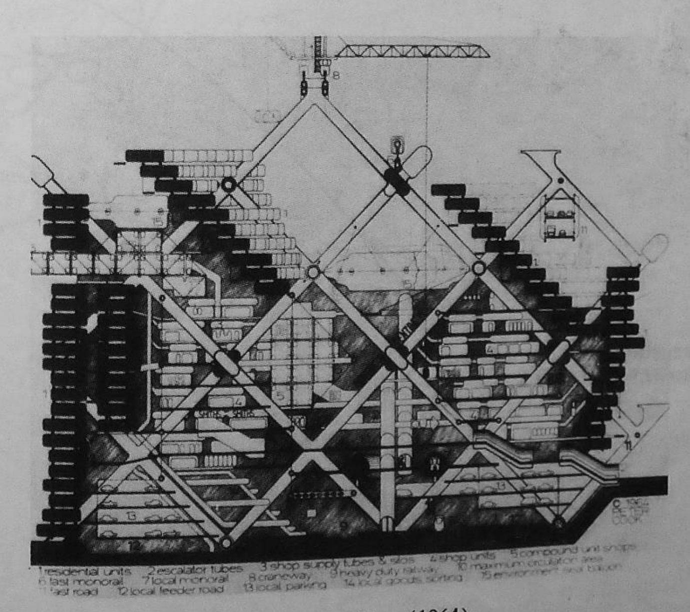
Comprender el contenido de los mensajes Pop y su modo de proyectarse no significa que uno necesariamente haya de estar de acuerdo con ellos, aprobarlos o reproducir su contenido. Si las persuasiones comerciales que relampaguean en el Strip son una manipulación materialista y una insulsa infracomunicación,[21] que apelan inteligentemente a nuestros impulsos más profundos pero sólo les envían mensajes superficiales, de eso no se deduce que los arquitectos que aprenden sus técnicas hayan de reproducir el contenido o la superficialidad de sus mensajes. (Pero *estamos en deuda* con ellos por ayudarnos a reconocer que la arquitectura moderna también tiene un contenido, y bastante insulso por cierto.) Del mismo modo que Lichtenstein ha tomado las técnicas e imágenes de los comics para transmitir la sátira, la pena y la ironía en lugar de violentas aventuras, también el rótulo del arquitecto puede sugerir sentimiento, ironía, amor, condición humana, felicidad o simplemente propósito, y no la necesidad de comprar una sopa o la posibilidad de una orgía. Por otro lado, la interpretación



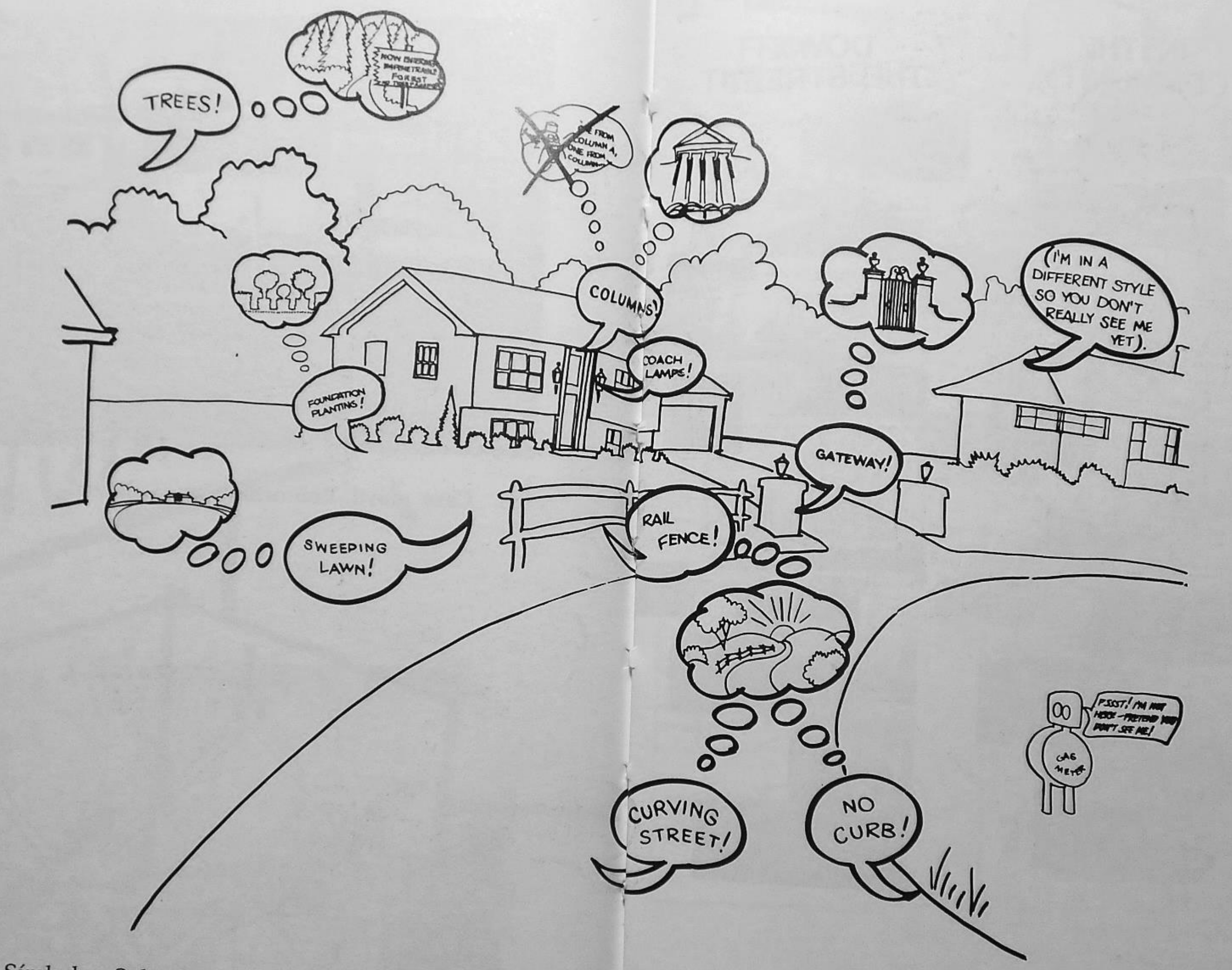
139. Recomendación para un monumento



140. Casa móvil, California City (California)



141. Peter Cook, «Plug - in City» (1964)



142. «Precedentes de Símbolos Suburbanos», estudio «Aprendiendo de Levittown», Yale, 1970

IN THE COMMUNITY

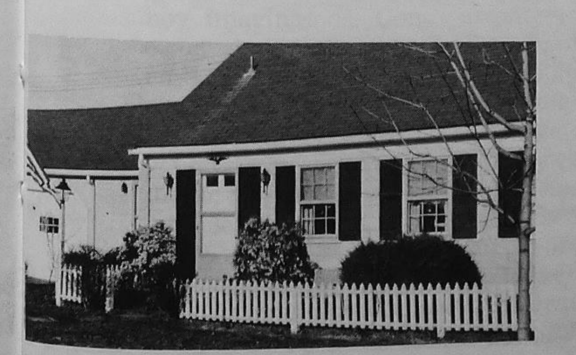
DOWN THE STREET

FROM THE CURB

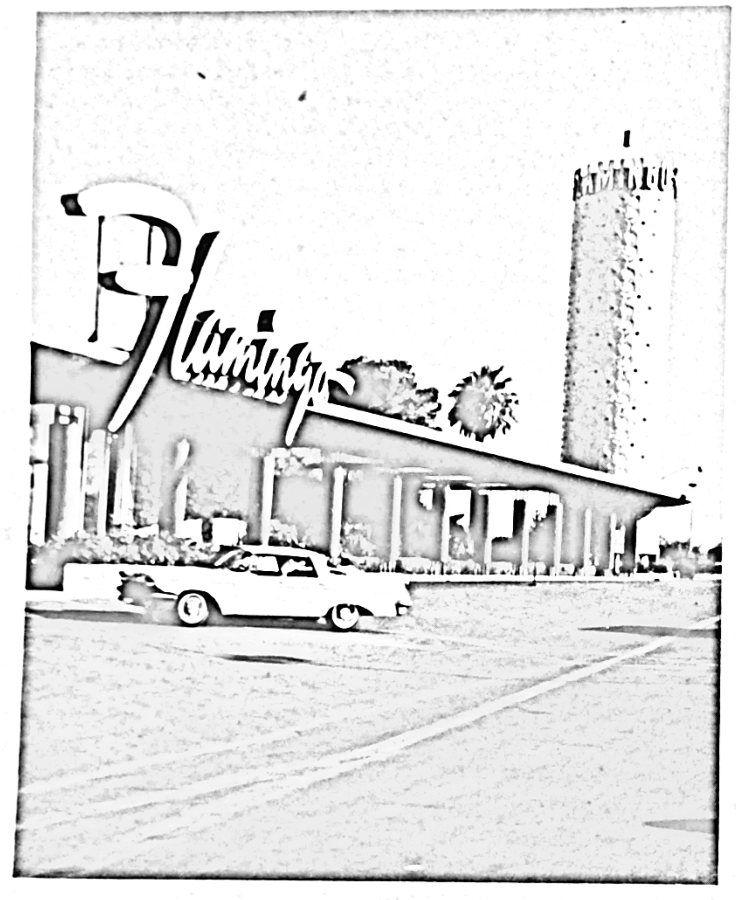
AT HOME

IN BETWEEN

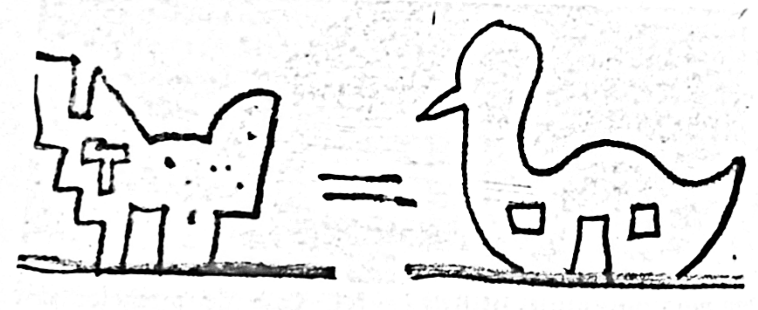
143. «Espacio Suburbano, Ramificación e Imaginería», estudio «Aprendiendo de Levittown», Yale, 1970



144. Casa de promotor con símbolos aplicados



145. Hotel Flamingo, Las Vegas



146. Las minimegaestructuras son mayoritariamente patos

y evaluación del contenido simbólico de la arquitectura es un proceso ambiguo. El simbolismo didáctico de Chartres significará para unos las sutilezas de la teología medieval y para otros las honduras de la superstición o la manipulación del medievo. La manipulación no es monopolio del burdo comercialismo, y funciona en ambos sentidos: los intereses comerciales y el *lobby* publicitario manipulan, pero también lo hacen los *lobbies* culturales y los consejos de inspección de diseño, cuando utilizan su prestigio intimidatorio para favorecer una legislación antirrótulo y un determinado embellecimiento.

Resumen

El contenido progresista, tecnológico, vernáculo, orientado al proceso, superficialmente afectado por lo social, heroico y original de la arquitectura moderna ha sido estudiado antes por críticos e historiadores. Nosotros afirmamos que ese contenido no fluye inevitablemente de la resolución de problemas funcionales sino que mana de preferencias iconográficas inexplicadas de los arquitectos modernos y se manifiesta a través de un lenguaje —de varios lenguajes— de la forma, y que los lenguajes formales y los sistemas asociativos son inevitables y buenos, y únicamente se transforman en tiranías cuando no somos conscientes de ello. Afirmamos también que el contenido del simbolismo inadvertido de la actual arquitectura moderna es estúpido. Hemos estado diseñando patos muertos.

No sabemos si llegará un día en que prevalezca un urbanismo serio, oceanográfico y arquitectónico, por ejemplo, opuesto a las actuales gesticulaciones de cabotaje de esos visionarios de la arquitectura futurista mundial. Sospechamos que ese día puede llegar, aunque difícilmente en la forma que hoy imaginamos. Como arquitectos practicantes en el aquí y en el ahora, no nos interesan gran cosa tales predicciones. Sin embargo, sabemos que los principales recursos de nuestra sociedad se aplican a cosas con muy poco potencial arquitectónico: la guerra, la comunicación electrónica, el espacio exterior y, en mucho menor grado, los servicios sociales. Como ya hemos dicho, ni éste es el tiempo ni el nuestro es el entorno apropiado para la comunicación heroica vía la arquitectura pura.

Cuando los arquitectos modernos abandonaron honradamente el ornamento sobre los edificios, inconscientemente diseñaron edificios que *eran* un ornamento. Al favorecer el espacio y la articulación sobre el simbolismo y el ornamento, dis-

torsionaron todo el edificio hasta convertirlo en un pato. Sustituyeron la inocente y barata práctica de la decoración aplicada sobre un tinglado convencional por la distorsión bastante cínica y costosa del programa y la estructura para promover un pato; la mayoría de las minimegaestructuras son patos (figura 146). Ya es momento de reevaluar la otrora horripilante declaración de John Ruskin según la cual la arquitectura es la decoración de la construcción, pero sin olvidar la advertencia de Pugin: está muy bien decorar la construcción, pero nunca construyamos la decoración.

Notas

1. Peter Blake, *God's Own Junkyart: The Planned Deterioration of America's Landscape*, Holt, Rinehart and Winston, Nueva York, 1964, p. 101. Véase también Denise Scott Brown y Robert Venturi, «On Ducks and Decoration», en *Architecture Canada*, octubre de 1968.

2. Sigfried Giedion, *Space, Time and Architecture*, Harvard University Press, Cambridge (Mass.), 1944, Parte I; versión castellana: *Espacio, tiempo, arquitectura*, Editorial Científico-Médica, S. A., Barcelona, 1968.

3. George Howe, «Some Experiences and Observations of an Elderly Architect», en *Perspecta 2. Yale Architectural Journal*, New Haven, 1954, p. 4.

4. Donald Drew Egbert, «Lectures in Modern Architecture» (inéditas), Princeton University, *c.* 1945.

5. Robert Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art and Graham Foundation, Nueva York, 1966; versión castellana: *Complejidad y contradicción en la Arquitectura*, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1978.

6. G. Hersey, «Replication Replicated», en *Perspecta 10. The Yale Architectural Journal*, New Haven, 1955, pp. 211 a 248.

7. Charles Jencks y George Baird han estudiado recientemente estas aproximaciones abstractas en una serie de ensayos, *Meaning in Architecture*, George Braziller, Nueva York, 1969 (versión castellana: *El significado en arquitectura*, Hermann Blume Ediciones, Madrid, 1975). Estamos en deuda sobre todo con las formulaciones de Charles Jencks, George Baird y Alan Colquhoun.

8. Alan Colquhoun, «Typology and Design Method», en *Arena. Journal of the Architectural Association*, junio de 1967, pp. 11 a 14; reeditado en Charles Jencks / George Baird, *Meaning in Architecture*, cit.

9. Claude Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, Basic Books, Nueva York, 1963; versión castellana: *Antropología estructural*, Editorial Universitaria de Buenos Aires - EUDEBA, Buenos Aires, 1968.

10. A. Colquhoun, *loc. cit.*, pp. 11 a 14.

11. E. H. Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on Art*, Phaindon Press, Londres; New York Graphic Society, Cambridge (Mass.), 1963, pp. 45 a 69; versión castellana: *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Editorial Seix Barral, S.A., Barcelona, 1968.

12. A. Colquhoun, pp. 11 a 14.

13. *Ibídem.*

14. *Ibídem.*

15. *Ibídem.*

16. *Ibídem.*

17. Peter Barnes, «Aerospace Dinosaurs», en *The New Republic*, 27 de marzo de 1971, p. 19.

18. Quizás esto explique el hecho de que Roger Montgomery, Ulrich Franzen, Kenneth Frampton y toda una promoción de la Cooper Union nos hayan calificado de «nixonianos», «reaganianos» o sus equivalentes.

19. Ulrich Franzen, en *Progressive Architecture*, Carta al Director, abril 1970, p. 8.

20. *Life*, 9 de abril de 1971, p. 34. No se nos autorizó la cita directa.

21. Thomas Maldonado, *La speranza progettuale: ambiente e società*, «Nuovo Politecnico», n.° 35, Einaudi, Turín, 1970, cap. 15; versión castellana: *Ambiente humano e ideología*, Ediciones Nueva Visión, S.A.I.C., Buenos Aires, 1971.

Apéndice: Sobre los consejos de diseño y las comisiones de Bellas Artes

Extracto de una entrevista con el profesor Jesse Dukeminier, de la Facultad de Derecho de la Universidad de California, Los Angeles, en mayo de 1971.

«Los consejos de diseño plantean ciertos problemas constitucionales. Los abogados hablan de ellos empleando las expresiones "proceso legal establecido" e "igual protección ante la ley". El proceso legal significa un juicio justo y la protección igual, ausencia de discriminación arbitraria. Hay dos maneras de conseguir esto:

»1. Estableciendo normas dentro del sistema legal.
»2. Cuando el problema no se preste a cuantificar la norma, logrando la justicia en los procedimientos y exigiendo responsabilidades en el ejercicio de ese poder discrecional.

»Hay ciertas normas que vienen controlando desde hace tiempo el diseño de edificios. Por ejemplo, en la zonificación, tenemos alineaciones, controles de volúmenes y limitaciones de altura. Son normas dentro de las cuales puede trabajar un arquitecto porque en realidad no implica gran discrecionalidad, y cualquier persona tiene capacidad suficiente para someterse a ellas. Si el municipio establece esas normas de antemano, el arquitecto no puede decir que se le discrimine en particular, aunque no esté de acuerdo con la norma en sí misma.

»Cuando no podemos establecer normas porque los problemas no se prestan a ello, se nombra un consejo al que se le dan poderes discrecionales. El consejo debe ser responsable del ejercicio de su discrecionalidad. En el sistema americano de

gobierno contamos con varios procedimientos para hacer responsables de sus actos a las personas con poder. Por ejemplo, los jueces disfrutan de una gran discrecionalidad pero han de escribir sus opiniones. No pueden tomar partido sin decir por qué. Pueden ser criticados cuando someten sus opiniones a la crítica escribiéndolas o dándolas. Esto es una gran protección.

»Desde un punto de vista legal, el núcleo del problema que plantean los consejos de diseño es:

»1. Que no tienen normas establecidas para guiarse.
»2. Que gozan de una amplia discrecionalidad y no se ha creado dentro del sistema ningún procedimiento para responsabilizarlos de sus acciones.»

Los tribunales han establecido que la belleza es un bien urbano a buscar mediante los poderes políticos, los consejos de inspección y otras medidas reglamentarias, pero han omitido fijar las normas por las cuales se puede definir la belleza o los procesos mediante los cuales puede juzgarse equitativamente su presencia. Las autoridades locales han reaccionado nombrando «expertos» (usualmente arquitectos de la localidad) que recurren a su propia discrecionalidad para juzgar la belleza o la falta de belleza en la obra de los demás. En tal sistema los límites al capricho, al autoritarismo o a la venalidad son los que puedan marcarse cada uno de los miembros individuales de esos consejos de diseño. Es el gobierno por el hombre y no el gobierno por la ley.

En procedimientos que se basan exclusivamente en el gusto, el arquitecto solicitante queda perplejo y a menudo se pierden miles de dólares en intentos frustrados, por tener que hacer anteproyectos más que proyectos, para anticiparse o ajustarse a los dictados de los «expertos» cuyos gustos y filosofías difieren de los del arquitecto o son tan caprichosos que resultan incomprensibles.

Estéticamente, tampoco se logra lo que se pretende. Cualquier artista podía haber dicho a los legisladores que es imposible legislar sobre la belleza y que los intentos de hacerlo recurriendo a expertos no sólo darán lugar a groseras injusticias sino a una mortecina fealdad del entorno.

En esa búsqueda de la seguridad se nos escapa la belleza y se promueve una mismidad simplista a costa de la vitalidad diversa que se marchita bajo los edictos de los revolucionarios de la arquitectura, hoy ya envejecidos, que manejan los consejos de diseño y que al parecer han llegado a la certidumbre estética.

Bibliografía

A. Escritos sobre Venturi y Rauch

1960

«From Repainting to Redesign», en *Architectural Forum*, enero de 1960, pp. 122 a 130 (Duke House, New York University).

«NYU - Duke House», en *Interiors*, marzo de 1960, pp. 120 a 125.

1961

«New Talent USA - Architecture», en *Art in America*, vol. 49, n.° 1, 1961, p 63 (Artículo referente a Venturi; comenta dos proyectos de arquitectura).

Rowan, Jan C., «Wanting to Be: The Philadelphia School», en *Progressive Architecture*, abril de 1961, pp. 131 a 163.

1963

«FDR Memorial Competition: Discussion», en *Casabella*, noviembre de 1963, pp. 12 y 13.

«High Style for a Campus Eatery», en *Progressive Architecture*, diciembre de 1963, pp. 132 a 136 (Grand's Restaurant).

1964

«Americans to Watch in 1964: Architecture - Robert Venturi», en *Pageant*, febrero de 1964, p. 72.